MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

可愛い

Kawaii

SZCZĘŚLIWEGO XXI WIEKU

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł

Nr 1/2000 (23)
GRUDZIEŃ 1999/STYCZEŃ 2000

mangowy Thorgal?
Grzegorz Rosiński

Osamu Tezuka
bóg mangi

Nils Holgerson
cudowna podróż

Crying freeman
płaczący zabójca

Bubblegum Crisis
świat Mega Tokio

Goku Club
świat Akiry Toriyamy

SILVER SHARK
ISSN 1428-5894
07
9 771428 589996

Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

KAWAII CD SPECIAL TO M.IN.:

- Kilkaset zdjęć z najważniejszych polskich mangowych konwentów!
- Mangowe serwisy internetowe z Polski i ze świata!
- Grafika, muzyka, filmy i masa informacji o znanych i lubianych mangach i anime!
- Prezentacja polskich wydawców manga/anime!
- Twórczość fanów!
- Karaoke!
- Mangowe gry!

Wszystko to znajdziesz na niepowtarzalnym **KAWAII CD SPECIAL**, który tylko teraz możesz nabyć w specjalnej **ŚWIĄTECZNEJ PROMOCJI!** (patrz strony: 79-80 - przekaz + instrukcja)

UWAGA!

Masz okazję zamówić

KOMPENDIUM KAWAII

oraz KAWAII CD SPECIAL

w specjalnej ŚWIĄTECZNEJ PROMOCJI!

Szczegóły znajdziesz na stronie 79.

Jeśli masz jakieś wątpliwości, dzwoń: (071) 34-120-83 - udzielimy Ci wszelkich wyjaśnień!

Kawaii

Numer 23

Grudzień 1999/Styczeń 2000

e-mail: kawaii@silvershark.com.pl

www.silvershark.com.pl, #kawaii-pl

Redakcja

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych, korespondencja z Japonii

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Stali współpracownicy

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Aneta Niewada
Małgorzata Musiałowska
Bazyli Zygan
Aleksandra Janusz

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy

Janusz Oziom
Beata Haratym
Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Dembowskiego 57/61, 51-667 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.
No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

KAWAII NEWS 4-9

PAMIĘTNIK RANMY 1/2 10-11
Coś dla fanów dwupłciowego karateki, czyli zapis szalonych przygód niejakiego Ranmy Saotome Jeśli przypadną Wam do gustu tego typu teksty, przygotujemy ich dla Was więcej. A tymczasem... zapraszamy do ponownego spotkania z Ranmą i jego znajomymi.

LOCKE SUPERCZŁOWIEK 12
Oj, jeśli wierzyć zapowiedziom, to już w grudniu 1999 roku szykuje się kawałek wyśmienitej mangi z gatunku SF. Dla wszystkich miłośników komiksu i fantastyki "Locke Superczłowiek" może się okazać nie lada gratką. Zapraszamy do bliższego spotkania z naszym nowym bohaterem, a właściwie - superbohaterem. His name is Locke!

NAUSHIKA Z DOLINY WIATRU część1 13-17
Kolejne wybitne dzieło mistrza gatunku - Hayao Miyazakiego. Któż nie słyszał o Naushice. Jest to jedno z tych anime, które przecierało mangowe szlaki na całym świecie. Wszystkich żądnych wspaniałych, ale i niebezpiecznych zarazem, przygód w tajemniczym świecie przyszłości, zapraszamy do pierwszego spotkania z wojowniczą Naushiką.

NA PIEDESTALE - OSAMU TEZUKA 18-19
W tym nowym dziale będziemy przedstawiać Wam wybitnych twórców oraz dzieła, które stały się kamieniami milowymi w historii mangi i anime.. Na dobry początek postanowiliśmy zaprezentować człowieka, który jak mało kto, zasłużył się dla mangi. Panie i Panowie - poznajcie "boga mangi" - Osamu Tezukę!

CUDOWNA PODRÓŻ 20-22
Ach, któż nie zna takiej klasyki! Cudowna podróż to niepowtarzalna wyprawa, w którą wraz z Nilsem od ponad stu lat wyruszają czytelnicy z całego świata. Książka ta posłużyła również twórcom anime, do stworzenia ślicznej serii telewizyjnej, którą to mieliśmy okazję podziwiać na ekranach naszych telewizorów w zamierzchłych latach osiemdziesiątych.

CRYING FREEMAN 23-26
A tutaj coś dla miłośników nieco mocniejszego kina akcji. Bardzo popularna mangowa seria, na podstawie której powstała seria anime oraz film fabularny. Dzisiaj zapoznamy się z częścią pierwszą tej historii i powiemy sobie o wszystkich trzech obliczach tej bardzo intrygującej opowieści.

BUBBLEGUM CRISIS 27-31
Totalna klasyka mangowego cyberpunka! Każdy, kto jeszcze nie miał okazji poznać tejże serii, powinien czym prędzej odwiedzić te strony. Być może wielu z Was uzna, że seria ta trąci myszką, jednak należy pamiętać o tym, że między innymi właśnie tam stawiali swoje pierwsze kroki tak wielcy mangacy, jak Kenichi Sonoda i Satoshi Urushibara.

BUBBLEGUM CRISIS ENCYKLOPEDIA część1 32-33

CAPTAIN TSUBASA charakterystyki (część3) 34

GOKU CLUB 35-38i47
Nowa rubryka, w której będziemy poznawać wszystkie tajemnice świata Dragon Balla i nie tylko. Ta część pisma będzie tworzona również przez Was! Na dobry początek czeka na Was garść informacji o twórcy tego całego zamieszania, czyli Akirze Toriyamie, a także początek wyprawy po postaciach ze świata Dragon Balla oraz po Pingwinówku, czyli spotkanie z Doktorem Slumpem. Przypominamy, że oba seriale można w tej chwili oglądać na kanale RTL7 (patrz: info na następnej stronie).

GAZETA KAWAII + KALENDARZ 39-46

MANGA W NIEMCZECH 48-49

MAMORU OSHII W POLSCE część2 50-53
Druga część zapowiadanego w poprzednim numerze sprawozdania. Tym razem dowiemy się, o czym opowiada fabuła filmu "Avalon", pokręcimy się po planie i podpatrzymy jak pracuje wielki reżyser, a także porozmawiamy sobie z ludźmi z ekipy cenionego twórcy.

KONWENTY 54

CZEŚĆ MICHAEL! 55-56
W chwili, gdy czytacie te słowa, "japoński kotek" zaatakował po raz drugi, a może nawet i trzeci! Mam tutaj oczywiście na myśli ukazanie się na naszym rynku kolejnych tomów mangi z serii "Cześć Michael!". Jeśli przypominacie sobie wywiad z przedstawicielami wydawnictwa Waneko, który to mieliście okazję znaleźć w poprzednim numerze Kawaii, to zapewne również skojarzycie kota Michaela - bohatera pierwszej wydanej w Polsce mangi przez to właśnie wydawnictwo. Teraz będziecie mieli okazję dowiedzieć się o tajemniczym kocie nieco więcej, a także poznać twórczość autora tejże opowieści.

CLOVER 57
Uwaga miłośnicy twórczości dziewcząt z grupy Clamp! Kolejna opowieść spod pióra sławnych rysowniczek. Po raz kolejny Clamp zaprasza swoich czytelników do wkroczenia w świat pełen tajemnic i nadprzyrodzonych mocy. Od tego momentu niewinne słowo "koniczyna", będzie się Wam kojarzyło z czymś zupełnie innym...

WING-MAN 58-59
Masakazu Katsura to znany już z naszych łamów mangaka. Zapraszamy do zapoznania się z jego kolejną opowieścią...

KSK + LISTA PRZEBOJÓW 60-63

LEKCJA RYSUNKU lekcja2 64-67
Chcieliście cztery strony? No to je macie! Podwójna dawna lekcji rysunku! Uczcie się pilnie i pamiętajcie, że właśnie w niewinnych z pozoru szczegółach tkwi prawdziwe mistrzostwo. Oto kolejna porcja bezcennej dla każdego początkującego rysownika wiedzy. Na posterunku jak zwykle wszechstronnie utalentowany Darek Styrna.

HORROR W MANDZE 68-69
No to się trochę postraszymy. Czas na małą wyprawę w świat opowieści z dreszczykiem. Czas na spotkanie z wampirami, strzygami, mocami ponadnaturalnymi i miejscowym Kubą Rozpruwaczem... ups, przepraszam, nie przy jedzeniu...

BONSAI 70-71
Czy kiedyś wpadło Wam do głowy, żeby wyhodować sobie własne drzewo... w domu? Bonsai - nazwa mówi sama za siebie. Wyobraźcie sobie, że Chińczycy już dawno wpadli na to, jak upakować drzewo w doniczce (a więc Japończycy ze swoich telewizorem w zegarku wcale nie byli pierwsi).

INTERNET: ANIME I DVD 72

WYWIAD: GRZEGORZ ROSIŃSKI 73-74
W tym roku gościł w Polsce nasz wielki rodak, światowej sławy rysownik komiksów - Grzegorz Rosiński. Wielu z Was zapewne zna twórczość pana Grzegorza z takich tytułów jak: "Thorgal", czy też "Yans". Na ostatnim Festiwalu Komiksu w Łodzi udało nam się zamienić kilka słów z panem Grzegorzem. Oto co ma on do powiedzenia na temat mangi... i nie tylko na ten temat...

LITERATURA JAPOŃSKA 76

ROK 2000: ROK SMOKA 78

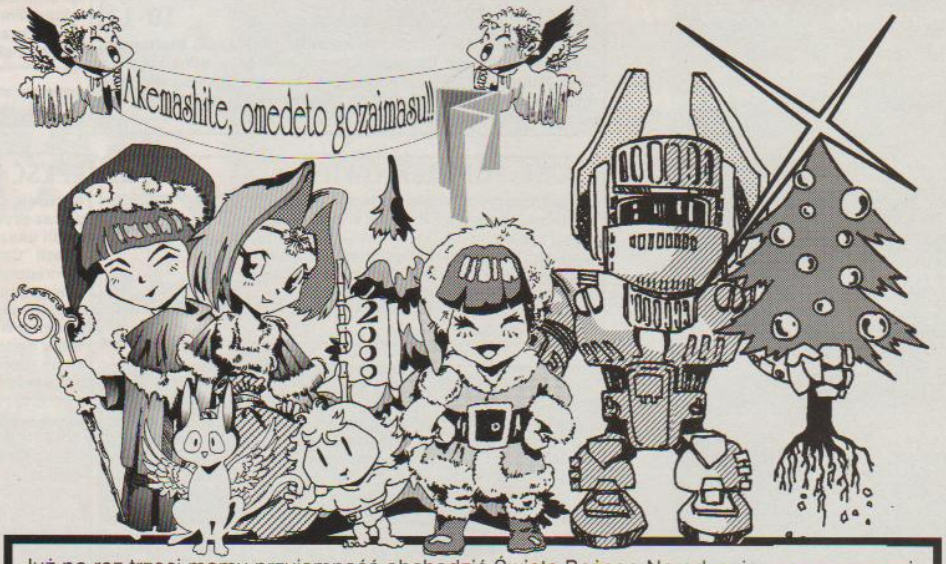
MIKOŁAJ I GWIAZDKA Z KAWAII 79-80

PRENUMERATA I ARCHIWALIA 81-82

Szczęśliwego nowego tysiąclecia!

Tym oto numerem Kawaii wkraczamy jednocześnie w nowy rok, nowy wiek i nowe tysiąclecie (no, może nie wszyscy się z tym zgodzą, ale za to jak ładnie to brzmi!). Jest to również szczególny numer dla naszego zespołu, gdyż jest ostatnim, który powstał w "starej" siedzibie naszego wydawnictwa. Rozwijamy się i mamy nadzieję, że wraz z nami będzie się rozwijało również Kawaii. A muszę powiedzieć, że, co do tego ostatniego, mamy sporo planów, ale... nie uprzedzajmy faktów. Ten numer Kawaii potraktujcie jako "chwilę oddechu" przed kolejną szarżą, gdyż jeszcze nie powiedzieliśmy ostatniego słowa. I zapewniam, że nie potrzeba nam konkurencji, aby zmuszać nas do stałego rozwijania się i ciągłego ulepszania pisma. Będziemy dążyli do ideału bez względu na wszystko. No dobrze, to tyle, jeśli chodzi o noworoczne życzenia. Przyjrzyjmy się lepiej, co w nowym numerze piszczy. Na pierwszą pozycję oczywiście wysuwa się Son Goku i spółka, czyli "Dragon Ball", który dorobił się w Kawaii własnej rubryki. Oczywiście, "Czarodziejka z księżyca" również nieźle sobie radzi, gdyż ponownie opanowała pierwsze miejsca naszej listy przebojów. Zapewne zauważycie, że w tym numerze jest mnóstwo świeżych i rewelacyjnych informacji ze świata manga/anime, ale jednocześnie zabrakło paru stałych rubryk, m.in. Final Fantasy Club. Wszystkich miłośników tego tematu pragnę uspokoić i zapewnić, że dział ten jeszcze zagości na naszych łamach i to najprawdopodobniej w zwiększonej ilości! Mniej również jest w tym numerze całostronicowych ilustracji, które, tutaj muszę dodać, bardzo Wam przypadły do gustu. Zapewniam, że te również jeszcze powrócą na nasze łamy. Na razie cierpimy na nawał ciekawych materiałów i muszę przyznać, że ledwo mieścimy się w danych nam obecnie ramach. Wiele tekstów musiało zostać przesuniętych na numer kolejny, a to znak, jak wiele się wokół nas dzieje. Może więc czas pomyśleć o powiększeniu pisma? Kto wie, co przyniesie nowy roczek... A tymczasem raz jeszcze życzę Wam wszystkim wesołych świąt, szczęśliwego nowego stulecia i do zobaczenia w kolejnym, jeszcze lepszym numerze Kawaii! Bywajcie!

Świątecznie i bałwankowo zakręcony:
Paweł Musiałowski



Już po raz trzeci mamy przyjemność obchodzić Święta Bożego Narodzenia wraz z naszymi wspaniałymi Czytelnikami. Z tej to okazji chcielibyśmy już tradycyjnie życzyć wszystkim czytającym te słowa, wszystkiego co najlepsze, najpiękniejsze i najbardziej mangowe. Niech ten Nowy Rok i nowe tysiąclecie, które właśnie się przed nami otwiera, przyniosą nam wszystkim lepszy świat... i spełnienie wszystkich najszczerszych nadziei... Kochani - do zobaczenia w nowej erze - bywajcie!

Ze świątecznymi życzeniami szczęścia i wszelkiej pomyślności dla najwspanialszych fanów na świecie

Redakcja KAWAII

ANIME W TV

TVP1
- **Muminki** - środa (19.00)

POLSAT
- **Czarodziejka z księżyca** - poniedziałek-piątek (8.00)

POLSAT2
- **Piłka w grze** - poniedziałek-piątek (18.30)
- **Lady, Lady/Lady Lynn** - poniedziałek, środa, piątek (17.15)

NASZA TV
- **Kapitan Tsubasa** - poniedziałek-piątek (8.15, 14.50)
- **Voltron** - poniedziałek-piątek (8.45, 15.20)
- **Opowieści z klonowego miasteczka** - sobota, niedziela (11.00, 15.00)

SMYK
- **Jenny, Jenny** poniedziałek (6.00, 11.00, 13.30, 19.30), wtorek (11.00)
- **Jedenastka marzeń** poniedziałek-piątek (18.00, 20.00), sobota, niedziela (8.00, 13.00, 18.00, 20.00)
- **Wróżka z krainy kwiatów** czwartek (6.00, 11.00, 13.30, 19.30)
- **Kimba, biały lew** sobota (6.00, 11.00, 13.30, 19.30)

TV POLONIA
- **Sara mała księżniczka** - niedziela (8.35)

MBC
- **Robin Hood** (8.30)
- **Huck Finn**, weekend ok. 13.00
- **Rodzina Trappów**

RTL2
- **Pokemon** - poniedziałek-piątek (7.40, 14.40)
- **Sailor Moon** - poniedziałek-piątek (15.05)
- **Dragon Ball** - poniedziałek-piątek (15.35)

RTL7
- **Dragon Ball** - pasmo: odjazdowe kreskówki - poniedziałek-piątek (14.50)
- **Saint Seiya/Rycerze zodiaku** - pasmo: odjazdowe kreskówki - poniedziałek-piątek (15.10)
- **Doktor Slump** - pasmo: odjazdowe kreskówki - sobota, niedziela (początek bloku 9.00)

CANAL+
Oko cyklonu - co drugi środowy wieczór
- **Record of Lodoss War** (08.12.1999 - koniec serii OAV)
- **Absolwenci** (Dou Sou Kai - 4 odc.)
- **Dragon Rider** (2 odcinki)
- **Street Fighter II the Movie** (29.12.1999) (patrz: Kawaii luty'98)

MANGAS/PASSIONS
Oto niektóre propozycje:
- **Dragon Ball**
- **Polyanna**
- **Sailor Moon**
- **Cutey Honey Flash**
- **City Hunter/Nicky Larson**

Kontakt w sprawie odbioru kanału MANGAS - pakiet AB SAT (użytkownicy platformy CYFRA PLUS): absatinfo@groupe.ab.fr, tel. (33) 1-49-22-22-06, fax: (33) 1-49-17-27-82.

MEDIASET1
- **Rodzina Trappów (Maria)** - poniedziałek-piątek (ok. 8.15)

Blok animacji: **Bim Bum Bam**
- **Card Captor Sakura** (patrz: Kawaii 1/99, str. 4)
- **Kapitan Tsubasa**
- **Lupin III**

Kanały arabskie
- Oman, Sudan (Cyfra Plus) weekend ok. 13.00
- Jordan (Cyfra Plus) weekend ok. 15.30

W SKRÓCIE

- Wszyscy, którzy chcą się dowiedzieć czegoś więcej o wspaniałym tasiemcu - "Marmalade Boy" - zapraszamy na http://www.ncn.com/~excel/KDs/MBGuideOnline/MBGuideHomeNLinksPage.html (krótkie, co nie?;), gdzie możecie odnaleźć kompletny przewodnik z ponad 400 zdjęciami, kompletnymi scenariuszami odcinków, opisami wszystkich gadżetów oraz detalami dotyczącymi zmian w scenariuszu!
- Japoński potentat komputerowy, firma Konami, wygrała proces z grupą fanów używających designu i imienia głównej bohaterki gry "Tokimeki Memorial" (a ostatnio już serii OAV) do produkcji hentaiowych anime!!! Sędzia Toshiaki Iimura nazwał akt "ekstremalnie złośliwym" i określił go jako "naruszenie praw autorskich" pomimo, iż sprzedawalność gry dzięki owej grupie znacznie wzrosła. Wszystkie istniejące kopie filmu, razem z masterami, są nadal w posiadaniu oskarżonej grupy.
- Kultowy tytuł "Rouroni Kenshin" nareszcie zawita na naszych telewizorach! Po wielu latach okłamywania fanów przez firmę SONY, jakoby miała ona prawa do dystrybucji tego tytułu, amerykańska firma Media Blasters (http://www.mediablasters.com/) oficjalnie ogłosiła wydanie filmu kinowego Kenshina!!! Ukaże się on zarówno w wersji dubbingowej jak i z napisami! Dodatkowo firma zakupiła prawa do całej serii telewizyjnej (80 połączonych ze sobą odcinków!!!), które zamierza sprzedać chętnym stacjom telewizyjnym! Szok w tym, skąd taka mała firma wzięła fundusze na tak kosztowne anime, jakim "Rouroni Kenshin" bezsprzecznie jest?! Chociaż z drugiej strony, cuda się zdarzają (patrz - Manga Entertainment i kinówki "Evangeliona").
- Z nieco dziwniejszych rzeczy usłyszeliśmy, iż firma Rhino Home Video zamierza wypuścić powtórkę z historii, czyli całą serię Robotech na wideo! Do planów wydawniczych należy również wznowienie serii "GI JOE" oraz (uwaga!!!) - wydanie kinówki "GI JOE" na kasetach wideo!

HOTARU NO HAKA PO POLSKU!!!

Ale tylko dla tych, co potrafią czytać... Nie chodzi bowiem o wspaniały i ważny film wytwórni Ghibli, opisany w ostatnim numerze Kawaii, lecz o autobiograficzne opowiadanie „Grób Świetlików" autorstwa Akiyuki Nosaka, na którym zostało oparte dzieło Takahaty. Ukazało się ono po polsku w zbiorze „Tydzień świętego mozołu - opowiadania japońskie 1945-1975", nakładem Państwowego Instytutu Wydawniczego w 1986 roku. Oprócz wyśmienitego (i obowiązkowego!) „Grobu..." znajduje się tam wiele innych znakomitych opowiadań, z którymi naprawdę warto się zapoznać. Zatem - marsz do bibliotek! (michio)

POWRÓT BEBOPA

Studio Sunrise (http://www.niftyserve.or.jp/station/ssunrise/SUNENG.HTM) oficjalnie ogłosiło rozpoczęcie planów nad filmem kinowym "Cowboy Bebop"! Do realizacji projektu powróciła ekipa, która zajmowała się serią telewizyjną, czyli producent Minami Masahiko (Escaflowne), reżyser Watanabe Shinichiroh (Macross Plus), scenarzystka Nobumoto Keiko (Macross Plus), chara designer Kawamoto Toshihiro (Golden Boy) oraz kompozytorka Kanno Yoko (Macross Plus, Escaflowne, Record of Lodoss War TV). W tegoroczne wakacje cała ekipa odbyła już podróż do Morocco w celu zrealizowania nowych szkiców do projektu, niemniej jednak bohaterowie i mechy pozostaną niezmienione. Film nie będzie kontynuacją serii telewizyjnej, choć będzie korzystał z samego konceptu serii.

Cięcie gięcie - i przegięcie

Media Blasters (znani też jako Kitty/Anime Works - http://www.media-blasters.com/), wycięła siedem minut ze swojego najnowszego wydania - dwuczęściowej serii OAV "Kite", pod pretekstem "scen erotycznych z udziałem dzieci". W sumie nic by się nie stało, gdyby nie fakt, że wśród tych siedmiu minut zaledwie trzydzieści sekund dotyczyło Sawy, głównej bohaterki, jako nieletniej dziewczynki! Szef działu sprzedaży MB, Edwin de La Cruz tłumaczy, iż "wydany przez nas swego czasu film również zawierał podobne sceny erotyczne poprzedzone scenami z udziałem nieletnich. Film został uznany za zbyt demoralizujący w południowych Stanach, a w niektórych został wycofany z obiegu! Nie możemy drugi raz podejmować takiego ryzyka". Fani twierdzą, iż wycięcie tych siedmiu minut całkowicie zmienia odczucia widza wobec głównej bohaterki, czyniąc z niej nie ofiarę gwałtu, a kobietę lekkich obyczajów (jak Jedi to kiedyś określił). Podobny przypadek miał miejsce w wydaniu "Elf Princess Rane" (znanej też jako Fairy Princess Ren), w którym to przez pomyłkę skasowano jedną ze scen (wszystkie wadliwe kopie zostały bezpłatnie wymienione - przyp. Robin). "W tym przypadku nie jest to pomyłka" - uspokaja (albo i podburza) La Cruz...

Yamato wystartował ponownie

Bandai uruchomił oficjalną internetową stronę poświęconą dziełu wykreowanemu przez mistrza mangi, Leiji Matsumoto. Strona "Space Battle Ship Hasshin!", niestety tylko po japońsku, zawiera newsy dotyczące gier na Playstation, info o aktualnie ukazujących się wydaniach książkowych i filmach w formacie DVD spod znaku "Yamato" oraz wielką bazę danych postaci, historii i różnego rodzaju komentarzy. Jeśli jesteś zainteresowany, to zapraszamy bezpośrednio na japońską stronkę (http://yamato.channel.or.jp).

Space Battleship Yamato © Office Academy/Sunwagon Productions

Pokemon

Ciemność widzę nad fanami Pokemona. Otóż, ta wszechpopularna mega seria anime (Pokemon Classic, jak to nazywają w USA), zakończy się jeszcze przed początkiem nowego millenium!!! Niestety ;) żaden z bohaterów nie zginie (w końcu musi się to czymś różnić od Sailor Moon;), natomiast powiązania między nimi nareszcie się nieco "zacieśnią", a główny wątek (o ile taki tam istnieje) zostanie sfinalizowany. Niemniej jednak radość nie potrwa długo, gdyż Nintendo (producent) widząc ogrom popularności serii, podjęło już determinującą decyzję o nakręceniu kolejnego sezonu - "Pokemon Gold" (od nazwy ich najnowszej gry z serii), w którym wystąpią w większości znane Wam już dobrze postaci.

FANZINY • FANZINY

Miesięcznik

Taką właśnie nazwę nosi biuletyn informacyjny ŚKFu, czyli Śląskiego Klubu Fantastyki. "Miesięcznik" jest trochę nietypową pozycją jak na tę rubrykę, gdyż fanzin ten nie jest poświęcony w stu procentach mandze i anime, lecz temat ten zajmuje tylko niewielką jego część (różną, zależnie od numeru). A kto za tym stoi? Oprócz samego ŚKFu i redaktorów "Miesięcznika", oczywiście "Sekcja 9", organizatorzy cenionego przez fanów konwentu - "Asucon", który od jakiegoś czasu odbywa się w Katowicach (patrz: dział "konwenty", również w tym numerze). "Miesięcznik", jak zresztą sama nazwa wskazuje, ukazuje się regularnie co miesiąc i jest wydawnictwem bezpłatnym. Ponadto jest również dostępny w internecie pod adresem: **http://ux1.math.us.edu.pl/~pcholewa/** - więcej informacji na ten temat uzyskacie u samego źródła:

Śląski Klub Fantastyki
ul. Pocztowa 16, skr. poczt. 502
40-956 Katowice
e-mail: skf@skf.w.pl
tel.: (032) 253-98-04
(wtorki 17-20, soboty 10-15)

Strona techniczna: egzemplarze powielone na dobrej jakości ksero, strony są czytelne i przejrzyste. Jak dotąd jest to fanzin mogący się pochwalić najlepszą jakością techniczną, ze wszystkich, jakie dotąd przedstawiliśmy w tej rubryce. Paleta barw: czerń i biel, czasami kolorowa okładka (papier).

Zawartość: i kolejny wielki plus, gdyż osoby prowadzące tenże fanzin mają już za sobą sporo doświadczeń (w końcu polski fandom fanów fantastyki może się poszczycić o wiele dłuższym rodowodem niż fandom m/a), a więc i zawartość merytoryczna jest wysoka. W każdym numerze znajdziemy sprawozdania z konwentów, spotkań, premier, masę nowości, recenzje, felietony, krótkie komiksowe historyjki, listy, galerie i wiele innych smaczków. W tym oczywiście wspomniany dział "Sekcji 9" poświęcony mandze. Ocena ogólna - polecamy! - **format: A5, liczba stron: 28.**

Dżainanaks ys bak!

Tak moi mili! Hideakiego Anno nie powstrzymają nawet miliardowe podatki do zapłacenia! Nawet tornado! Nawet cenzura! (no... chyba się zapędziłem ^_^). Gainax powraca! Po mega hicie shojo - serii telewizyjnej "Kareshi Kanojo no Jijo" (obecnie cieszącej się dużą popularnością również poza Japonią, a to dzięki fansubberom), "ogromne X" wzięło się znów ostro do pracy. A cóż mogliby stworzyć ludzie, którzy stworzyli już wszystko? Ano to, czego jeszcze nie stworzyli! ^_^ Ich najnowsza seria, "Modern Love's Silliness", ruszyła na małych (albo dużych) ekranach japońskich telewizorów. Zgodnie z najnowszym trendem, jaki w Japonii obecnie panuje, seria puszczana jest jako "blok anime", czyli została pocięta na trzy 8-minutowe historyjki puszczane trzy razy w tygodniu (razem 30 minut anime), każda będąca inną serią anime (wyobrażacie sobie odcinek Evangeliona liczący 8 minut??? raaaaaany....). Jako pierwszy poleciał m.in. "Ebichu Minds The House" (bazujący na mandze dla dorosłych o tym samym tytule) i... szok! Anno jak zwykle zaskakuje. - Otóż ten króciutki, 8. minutowy odcinek, konkuruje do miana najbardziej wulgarnej i obscenicznej serii anime wyemitowanej w japońskiej telewizji!!! Pozostałe dwie serie to "Little Women in Love" oraz "Here Comes Koume", wszystkie trzy emitowane są obecnie w telewizji japońskiej... Cóż, hitu na miarę "Evangeliona" radzę się nie spodziewać, niemniej co Gainax, to Dżainaks... nanana... ^_^ Więcej informacji na temat tego anime znajdziecie pod adresem: http://www.gainax.co.jp/anime/awaawa/index-e.html

[WARTO ZANOTOWAĆ] - Ebichu to zwierzątko (dokładnie chomik) z mangi "Oruchuban Yebichu", wykorzystanej między innymi przy parodii piwa Misato z Evangeliona - Yebichu. Za skrót Gainanax dziękuję grupie fanów (i pięknych fanek;) z Malborka.

© 1999 Ito/F/Usapara/Terashima/T/Gainax/PLDC/G/TAC

LITERATURA I KOMIKS

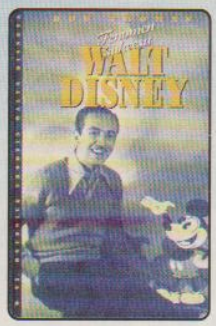
Pozycje książkowe dotyczące komiksu i filmu animowanego, to rzadkość na naszym rynku. Te przedstawione poniżej co prawda nie dotyczą bezpośrednio mangi, ale są ściśle związane z historią komiksu i animacji, a dokładnie w tym wypadku - z twórcami. Wydaje nam się, że warto do nich zerknąć, w końcu jak by na to nie patrzeć - to historia naszego hobby...

Tytus, Romek i A'Tomek

Czy ktoś z Was jeszcze nie zdążył zapoznać się z przygodami tych trzech bohaterów? Dla ścisłości - komiksowych, w pełni polskich bohaterów, autorstwa Papcia Chmiela, czyli pana Henryka J. Chmielewskiego? Jeśli jeszcze nie spotkaliście się z wyżej wspomnianą trójką (czwórką?), to żałujcie (i czym prędzej nadróbcie ten błąd!), gdyż uciekł Wam kawał historii polskiego komiksu! Jeśli natomiast wiecie o czym mówimy, w takim razie dobrze się rozejrzyjcie po księgarskich półkach, gdyż niedawno, nakładem wydawnictwa Prószyński i S-ka, ukazała się autobiograficzna książka Papcia, zatytułowana "Urodziłem się w Barbakanie", i opowiadająca o życiu i inspiracjach autora "Tytusa, Romka i A`Tomka". Książka obfituje w zdjęcia, dokumenty i... wybrane strony z komiksu, gdyż, jak się okazuje - przedstawione w nim wydarzenia i miejsca niejednokrotnie były zaczerpnięte z życia autora. Książka Henryka Chmielewskiego to pozycja godna polecenia w szczególności wszystkim polskim fanom komiksu. Warto poznawać historię swojego hobby, a pan Chmielewski z pewnością jest jej częścią.
Liczba stron: 302, cena: 18 złotych.

Walt Disney

Jak głosi reklama - jest to "pierwsza pełna biografia" legendy światowej animacji, człowieka, którego zna chyba każdy na tej planecie - Walta Disneya. Książka nosi tytuł: "Walt Disney - fenomen sukcesu", a jej autorem jest Bob Thomas. Kim był tajemniczy "Pan D" i jakie były jego początki w przemyśle animacji. Na jakie napotkał przeszkody i jakie były jego inspiracje. Jak doszedł do tego wszystkiego i czego się możemy od niego nauczyć. Czy wypowiadając słowo "Disney" zdajemy sobie sprawę, o kim tak naprawdę mówimy? - nie tylko o nazwie firmy, ale o pewnym człowieku, który to wszystko rozpoczął. Dziś tak znane postacie jak Myszka Miki, Kaczor Donald, Pies Pluto, stały się praktycznie postaciami publicznymi światowego rynku komiksu i animacji. Książka jest wydana bardzo ładnie - twarda oprawa, szyte strony, unikalne zdjęcia. Kupił, nie kupił, poczytać warto... Liczba stron: 390, cena: 42 złote.



JAPOŃSKI MISTRZ TAŃCA

W niedzielę, 17 października 1999 roku, na terenie Regionalnego Ośrodka Kultury w Olsztynie, odbył się pokaz tańca butoh - współczesnej japońskiej formy teatru, w wykonaniu mistrza Daisuke Yoshimoto. Pan Yoshimoto znany jest już widzom polskim z entuzjastycznie przyjętych występów w latach 1995-97 m.in. w Centrum Grotowskiego we Wrocławiu, w Warszawie i w Krakowie. W ubiegłym tygodniu artysta wystąpił na otwarciu międzynarodowego festiwalu "Konferencje Teatralne'' w Lublinie. Spektakl o tytule "Niewinność. Brzemienność lilii" rozpoczął się o godzinie 19.05 w sali ROK. Na początku tancerz leżał nieruchomo na posadzce pokrytej jesiennymi liśćmi drzew. Jego ciało pomalowane było na biało. Po jego lewej stronie znajdowała się muszla klozetowa, a po prawej doniczki z kwiatami i fotel. W ręku trzymał kilka kwiatów białych lilii. Gdzieś w oddali dało się słyszeć krople spadającej wody. Potem zrobiło się ciemno, a gdy po pewnym czasie światło znów się zapaliło, ku zdziwieniu publiczności mistrz zniknął. Powstało małe zamieszanie, poczym zebrani ludzie udali się na zewnątrz sali w poszukiwaniu aktora. W korytarzu spotkali się z Daisuke, który ubrany w szaro-złotą sukienkę, okryty czerwoną, szyfonową chustą i z czerwonym sznurkiem w ustach kroczył powoli ze świecą w jednej i parasolką w drugiej ręce, w kierunku wyjściowych drzwi. W tym miejscu akcja przedstawienia przenosi się w plener, czyli do parku otaczającego budynek ROK. Początkowe powolne gesty Yoshimoto zaczynają przeradzać się w fazy jakiegoś swoistego rytuału. Wymalowane ciało tancerza zastyga co chwilę w dziwnych pozach. Wyrzucona przez aktora parasolka trafia przypadkowo któregoś z widzów w głowę. Daisuke przemieszcza się po terenie parku w rytm muzyki, a za nim podążają ludzie. Tancerz zrzuca z siebie ubranie i odziany jedynie w bieliznę wykonuje swój taniec. W tym miejscu trzeba dodać, że temperatura powietrza na zewnątrz wynosi zaledwie 3°C. Mistrz biega, chodzi na czworaka, przyjmuje przeróżne pozycje. Wszystko to jest bardzo mistyczne i niesamowite.
Po skończonym przedstawieniu mistrz zbiera zasłużone brawa i dostaje kwiaty od młodej dziewczyny. Wrażenia z tego występu trudno jest opisać i ubrać w słowa. Pewne zdarzenia nagrałam moją amatorską kamerą i przechowuję jako coś bardzo cennego na jednej z półek.
Kto nie mieszka w Olsztynie i nie mógł uczestniczyć w widowisku, może jedynie żałować, a jest naprawdę czego.

Text&foto: Aleksandra Misztal

RURONI KENSHIN czyli wszystko ma swój koniec

© Nobuhiro Watsuki

Ledwo co ukazał się nasz artykuł na temat serii mangowej "Ruroni Kenshin", która od 1994 roku nieprzerwanie ukazywała się na łamach magazynu "Shonen Jump", a już japońscy fani ocierali łzy rozpaczy na wieść o końcu sagi. W 43 numerze ukazał się finałowy, 255 odcinek opowieści o tajemniczym roninie, Kenshinie Himurze. Wszystkich, którzy chcieliby się zapoznać z bohaterami i przeczytać kilka zdań o autorze, Nobuhiro Watsukim, serdecznie zapraszamy do zeszłego numeru "Kawaii" (#22; październik-listopad 1999). Dodać należy tylko, że "Ruroni Kenshin" był flagowym tytułem "Shonen Jumpa", obok takich gigantów, jak "Dragon Ball", czy "Slam Dunk". Tak więc na dzień dzisiejszy już wiadomo, że ostatni tom "Ruroni Kenshina" będzie oznaczony cyferką 28. Jako uzupełnienie dodajmy, że powstała jeszcze dziewięćdziesięcioczteroodcinkowa seria telewizyjna (z projektami postaci zbliżonymi do tych z mangi) i czteroczęściowa seria OAV (chara design ma tyle wspólnego, co projekty "Ghost in the Shell" z mangi Masamune Shirow, w stosunku do tych z anime Mamoru Oshiiego).

Mangowy Rower Błażeja?

Ten popularny program dla młodzieży zainteresował się także mangą. Od samego źródła dowiedzieliśmy się, że być może jeszcze w 1999 roku w tym właśnie programie zostanie poruszony temat mangi. Niestety w tej chwili nie jesteśmy w stanie podać konkretnej daty i czasu trwania "mangowej części" tego programu, wiemy natomiast, że na pewno będziecie mogli tam ujrzeć urywki popularnych anime. Wspomniany program można oglądać od poniedziałku do piątku w godzinach od 16.10 do 17.00 na falach TVP1. Mamy nadzieję, że informacja ta dotrze do Was na czas.

Schody... do szpitala?

Ostatnie miesiące to nienajlepsze dni dla reżysera "Shin Seiki Evangeliona", jednej z najpopularniejszych serii wszechczasów, Hideakiego Anno. W piątek, 3 września, Anno wracał w godzinach szczytu do domu metrem, gdy nagle potknął się i stoczył z ruchomych schodów. Upadek był tak niefortunny, iż po odwiezieniu do szpitala założono mu siedem szwów na głowie! Jakby tego było mało, złamał sobie również nogę, a z powodu pourazowych bólów głowy lekarze zalecili tygodniowe "leżakowanie". Przez swój nieszczęsny wypadek Hideaki Anno nie zdążył dojechać na swój pierwszy konwent w Australii, na który został wcześniej zaproszony. Na stronie Gainaxu (http://www.gainax.co.jp/) oficjalnie przeprosił zainteresowanych - no chyba mu wybaczyli. ;)

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/ TV Tokyo/NAS

EVANGELION WYKUPIONY!

Tak! Nareszcie, po prawie dwóch latach ciągłych bojów i walki między największymi dystrybutorami filmów anime na USA i Europę, o prawo do dystrybucji trzech filmów z serii "Shin Seiki Evangelion", wyścig się zakończył! Zwycięzcą niespodziewanie została brytyjska firma Manga Entertainment!!! Mimo wszelkich starań ADVision nie zdołało spełnić warunków stawianych im przez "duże G", a wiadomo przecież, iż oferowali ponad milion dolarów (za same prawa autorskie!!!). Podobno finałowa cena, jaką przyjdzie zapłacić "M&M'som" zamknęła się w 3 milionach... Yyy... a ktoś tu wspominał o dystrybucji w Polsce? Chyba już nie. ^___^ Tak czy inaczej, filmy wyjdą WYŁĄCZNIE na krążkach DVD - będzie to box składający się z dwóch płytek w wersji z napisami (!!!), całość zapowiadana jest już na wiosnę'00 (eee... błąd roku 2000 w redakcji ^_^), znając jednak zapędy Mangi nie wierzyłbym zbytnio tym dwóm zerom... 2001 chyba brzmi zdrowiej. ^ ^

[WARTO WIEDZIEĆ] - wydanie DVD i VHS psychologicznego thrillera "Perfect Blue" (opis Kawaii 5/99) zostanie mocno ocenzurowane! Cenzura spowodowana jest reakcjami publiczności na film, który Manga Entertainment pokazywała w kinach w Wielkiej Brytanii podczas tegorocznych wakacji. Wersja nieocenzurowana ukaże się w kilka miesięcy po ocenzurowanej... oczywiście, gdyby ktoś miał wątpliwości, wersja ocenzurowana ukaże się TYLKO w dubbingu! Natomiast nieedytowana zarówno w dubbingu, jak i z napisami! Edycja "Perfect Blue" i uznanie filmu za "zbyt drastyczny" obudziła niepokój wśród fanów Evangeliona co do wydania przez Mangę "End of Evangelion". Jeżeli MPAoA (Motion Picture Association of America) ocenzurowała Perfecta, to cóż oni zrobią z Endem??? Danielle Opyt z Mangi Entertainment uspokaja, iż "Perfect Blue nie ma przecież nic wspólnego z Evą!!!"... poczekamy, zobaczymy...

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

Sieciowa Kreskówka

Sieć Turner, właściciel amerykańskiej edycji programu Cartoon Network, potwierdził zakup praw do emisji pierwszej serii telewizyjnej "Tenchi Muyo!" - Tenchi Universe! Cała projekcja zostanie wyemitowana na początku przyszłego roku, nie wiadomo jednak jak głęboką ingerencję w serial przewidują tamtejsi cenzorzy (w końcu w Tenchim jest wiele scen wykraczających poza "program dla dzieci" ^_^). Firma nie ma również wątpliwości co do wyemitowania diametralnie innej, a nie mniej popularnej serii anime - Gundam Wing! Szefostwo gorąco dyskutowało również nad uruchomieniem całego programu poświęconego wyłącznie projekcjom anime, wszystko jednak zależy od popularności, jaką cieszyć się będą nowe "dzieci" Networka... szkoda, że tylko w USA... chlip... chlip...

Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/D.I.C./Pioneer LDC Inc.

TOP 20 MANGA W JAPONII

Wrzesień minął jak z bicza strzelił i już mamy nowe notowanie najlepiej sprzedających się mang w Japonii, zestawienia prowadzonego przez organizację ORICON. Od 4 października mamy lekkie przetasowanie. Na pierwsze miejsce wysunęła się manga "Kamikaze Kaito Jeanne", autorstwa Ariny Tanemury, ukazująca się w magazynie "Ribon Mascot". Rzut oka na drugie miejsce i... okazuje się, że japońskim komiksem rządzą kobiety ^_^. Fani twórczości Fuyumi Soryo, znanej autorki shojo manga, doczekali się już jedenastego tomu serii "Mars", opowiadającej - jak to w shojo - o miłości dwójki studentów z burzliwą przeszłością. Dalej już bardziej męsko, między innymi "Dragon Head!" Minetaro Mochizukiego z "Young Jumpa". Jest to historia Teru, który ocalał z ogromnej katastrofy pociągu Shinkansen. Razem z pozostałymi próbuje uratować swoją skórę i dowiedzieć się, co stało się przyczyną wypadku wagonu w tunelu. Fani przyrównują "Dragon Head!" do kultowego "Akiry", ale czy słusznie? Dla znających język francuski mamy dobrą wiadomość. Pierwsze tomy tej mangi są już dostępne, a samą recenzję możecie czasami spotkać w polskojęzycznej wersji programu Game One (od 20.00 do 24.00, zaraz po Mini Maxie, w pakiecie Cyfry Plus). O mandze "Shoot! Atsuki Challenge" możecie przeczytać w artykule Japońscy herosi futbolu (mojego skromnego autorstwa ^_^) w dwudziestym numerze "Kawaii" i "Kompendium Kawaii". Polecam.

Miejsce	Tytuł	Tom	Wydawca
1.	Kamikaze kaito Jeanne	4	Shueisha
2.	Mars	11	Kodansha
3.	Love Hina	4	Kodansha
4.	Dragon Head!	8	Kodansha
5.	Shoot! Atsuki Challenge	9	Kodansha
6.	Bastard!!	21	Shueisha
7.	Get Backers	2	Kodansha
8.	Ruroni Kenshin	27	Shueisha
9.	Fruit Basket	3	Hakusensha
10.	Kocha-Oji	8	Hakusensha
11.	Kareshi kanojo-no jijo	8	Hakusensha
12.	Flame of Recca	20	Shogakukan
13.	Harlem Beat	26	Kodansha
14.	Inu Yasha	12	Shogakukan
15.	G-Taste	3	Kodansha
16.	Garasu-no Kamen	23	Kakusensha
17.	Psychometrer Eiji	18	Kodansha
18.	Tetsuya	11	Kodansha
19.	B-Boy Zips	16	Biblos
20.	Love Mode	6	Biblos

POKEMON NIELEGALNY?

Amerykanie znowu szaleją. Po fali poprawności politycznej (skontrowanej przez netową brać niepoprawnością polityczną, zwaną z angielska PI), nadeszła znowu kolej na krucjatę przeciwko bohaterom anime. A o co poszło? Otóż sąd federalny w San Diego oskarżył koncern Nintendo America, właściciela praw autorskich do "Poket Monstera", o rozpowszechnianie wśród dzieci nielegalnej gry hazardowej. Wujek Sam przypiął się do szalenie popularnej gry karcianej, będącej jednym z koni pociągowych "Pokemona". Ponieważ jednym z pozytywnych aspektów całej imprezy jest możliwość wygrywania kart przeciwnika, zaczęło dochodzić "do częstych transakcji finansowych wśród młodzieży", jak określił to prokurator. A to już podlega pod przestępstwo federalne! Najzabawniejsze jest to, że sąd zażądał od Nintendo zwrotu swoim klientom części profitów, lub też nakazał wypłacić jakąś (jeszcze nieokreśloną) sumę zielonych za (również nieokreślone) straty moralne. Istna paranoja! Oczywiście, jak to w Stanach, do całej imprezy swoje trzy centy musieli dorzucić prawnicy. Różne autorytety finansowe (ci zawsze wyczują gruby cash w powietrzu) zaczęły wydawać opinię, że "jeżeli tylko dzieci zaczynają płacić dla samej przyjemności grania (pay to play), odczuwają więc chęć "wygrywania" najcenniejszych z kart". No i tu jest pies pogrzebany, bo wg nich Nintendo specjalnie (sic!) umieszcza najcenniejsze z nich w tzw. deckach. Jeżeli chcesz być najlepszy, musisz kupić dodatkowy zestaw, w którym płaci się znaczenie więcej niż za starter. To, co dotąd było czymś oczywistym (vide: "Magic the Gathering"), w wypadku "dziecięcego serialu" już takim być przestało.

[źródło: MTGnews.com]

© Toshihiro Ono/Nintendo

ReVIZja PIONEERów

Amerykański potentat rynku anime - firma Pioneer Entertainment (http://www.pioneeranimation.com/) - przejęła dystrybucję wszystkich produktów video konkurencyjnej firmy - Viz Communications (http://www.viz.com/)!!! Zarówno Pioneer, jak i Viz są obecnie największymi dystrybutorami japońskich firm na rynki USA i Europy, niemniej jednak szefostwo Viza postanowiło skupić się wyłącznie na wydawaniu anglojęzycznych mang (szczególnie złotą kurę... a raczej potwora - "Pokemon" ^_^), po ponad pięciu latach obecności na rynku anime. Dzięki nim fani mogli ujrzeć kolor majteczek Akane, rozmiar stanika Ranko, markę papierosów Madoki, czy też brak mózgu Ataru. ^_^ Na przełomie tych kilku lat Viz dostarczał wysokiej jakości produkty, piszę to jako fan, a nie zwolennik wszechobecnej komercji. "Maison Ikkoku", "Ranma 1", "Kimagure Orange Road", "Video Girl Ai", to jedne z nielicznych pozycji, jakimi w chwili obecnej włada Pioneer. A znając wysoką jakość produktów Pioneera, możemy zacierać rączki na planowane już wydania DVD starych tytułów (albo zbierać kasę na kupno czytnika ^_^).

Maison Ikkoku © Rumiko Takahashi/Shogakukan, Inc./Kitty/Fuji TV

KONWENTY • KONWENTY

Gwiazdka z komiksem - 4 grudnia 1999 (sobota). Przewidziane atrakcje: "Moja droga do sławy" - wywiad z jeżem Jerzym, giełda kolekcjonerska, cyberiada, wystawa prac Zdzisława Beksińskiego. Miejsce spotkania: Łódzki Dom Kultury, ul. Traugutta 18, 90-113 Łódź. Kontakt: (042) 633-98-00 wew. 244 lub 247, email: komiks@datex.com.pl

Fusion - 10-12 grudnia 1999 (piątek 20.00-niedziela 14.00). Przewidziane atrakcje: turnieje karciane "Magic - The Gathering", "Middle Earth", "Vampire - The Eternal Struggle", "KULT", "Ani-Mayhem", "Pokemon" (!!!). Ponadto LARPy (Live Action RPG), wśród nich "Vampire - The Masquarade", "Sorcerers" i "Dragon Lance" - wszystkie łącznie na 160 osób. Non-stop pokazy anime, m.in. "Kareshi Kanojo no Jijo" (nowa seria z Gainaxu!), "Evangelion TRUE" (hit z First Impakt), "Perfect Blue", "VIRUS" oraz masa filmów fabularnych na DVD pod hasłem: "Najlepsze hity s-f ostatnich lat" - m.in. Matrix, Bladerunner, Interview with the Vampire itd. Miejsce spotkania: ul. Pojezierska 10 (Szkoła Podstawowa nr 65), Łódź. Cena wejściówki: 30 zł karnet trzydniowy, 12zł jednodniowy.

Dzień z Sailor Moon3 - grudzień1999/styczeń2000, Warszawa, kontakt: ULTIMA (022) 624 78 16, Planet Manga (022) 635 26 67.

Cosmic Manga3 - 5-6 luty 2000 roku, Radom. II Liceum im. Marii Konopnickiej; na imprezie m.in. przewidziano następujące atrakcje: cosplay, pokazy judo. Kontakt: Przemek Strzelczyk (tel. 048/757111 wew.93).

Manga no Sekai 6 - 4-5 marzec 2000, godziny: od 10.00 do 22.00 (sobota) i od 9.00 do 20.00 (niedziela). Przewidziane atrakcje: duża dawka anime po polsku i paneli tematycznych (m.in. Vision of Escaflowne, Masamune Shirow, Japonia, samuraje), konkursy; zapewnione sleeping roomy (za symboliczną opłatą). Więcej informacji pod adresem: http://www.wsm.gdynia.pl/~kobra/mns. Miejsce spotkania: Gdynia, budynek YMCA, ul. Zeromskiego 26. Obowiązkowa rezerwacja miejsc. Kontakt: Demonek (Tomek), tel. (058) 671-62-50, 0602 66-24-09 (prosić Włodka), 0501 17-84-95 (prosić Sławka), e-mail: teclis@box43.gnet.pl. Cena wejściówki: 15 zł za jeden dzień, 25 zł za dwa dni.

Second Impact - sierpień 2000 roku, Włocławek, kontakt: Robin (tel. 054/2343978, 0604 136551).

WŁADCA PIERŚCIENI!

Zapewne każdy z Was słyszał, nawet jeśli nie jest fanem RPG, o kultowej książce J.R.R. Tolkiena - "Władca Pierścieni". Zapewne niewielu z Was z kolei wie o filmie animowanym, który powstał w roku 1978 i jest właśnie ekranizacją pierwszego tomu trylogii (na ekranizację dalszych zabrakło funduszy). Film ten jest bardzo ciekawą pozycją z wielu powodów, po pierwsze dlatego, że jest ekranizacją nietuzinkowego dzieła światowej literatury. Po drugie, jest to rzecz unikalna, ponieważ jak dotąd, jest to jedyna ekranizacja "Władcy Pierścieni" (nie licząc trwających prac nad najnowszą wersją fabularną tej powieści). A po trzecie, jest to nie tylko doskonała pozycja dla fanów animacji, ale również jest to produkcja, w której zastosowano unikalną technikę łączenia filmu animowanego z filmem z udziałem żywych aktorów (i bynajmniej nie mamy tutaj na myśli tego, co widzieliście np. w filmie "Kto wrobił Królika Rogera"). A po co o tym wszystkim piszemy? A no po to, żeby Was poinformować, że film ten jest dostępny w Polsce! Dobrze się rozejrzyjcie po stoiskach z kasetami wideo, szczególnie w sieci Empik. Film oczywiście dostępny jest w wersji polskojęzycznej (lektor), dźwięk opracowano w systemie dolby surround. Cena kasety: 34 złote. Miłego oglądania!

MANGOWE KRONIKI Z WYSPY POLSKA

Tą małą rubryką w ramach działu newsów chciałbym w każdym numerze podsumować działalność wydawnictw na naszym rodzimym podwórku (choć nie tylko). Będzie ona spełniała rodzaj kroniki działającej na zasadzie "co i kiedy wyszło", tak aby tytuły, których oferta - mam nadzieję - niedługo ulegnie rozszerzeniu, nie popadały w niepamięć.

TM SEMIC

Ponownie odrodził się "nieregularnik" "TOP Manga" z warszawskiego wydawnictwa TM Semic. Po ostatniej rewolucji wewnątrz redakcji i długiej przerwie, w trakcie której większość zdążyła zapomnieć o tej inicjatywie, do

rąk Czytelników trafiły dwa numery amerykańskiego komiksu "Dirty Pair", autorstwa Adama Warrena (rysunek) i Torena Smitha (scenariusz). Narodziły się one z inspiracji przygodami pary bohaterek serii książek fantastyczno-nakowych Haruki Takachiho i anime o tym samym tytule. Pierwszy z komiksów, stustronicowy "Biohazard" (numeracja: 2/99) ukazał się we wrześniu 1999 roku, zaś drugi właśnie wchodzi do dystrybucji. Szczegóły w następnym numerze.

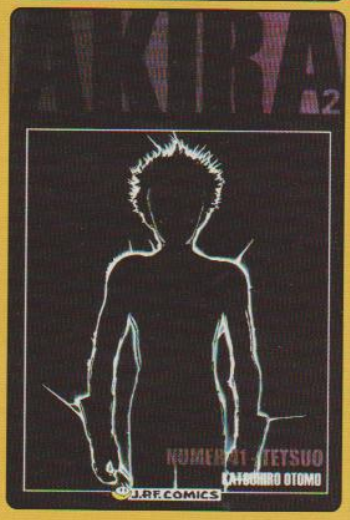
WANEKO

Po gwałtownym starciu mangi "Cześć Michael!" ("Whats's Michael!" - recenzja w numerze), Makoto Kobayashiego, w październiku 1999 roku ukazał się już drugi numer tej serii. Na dzień dzisiejszy jest to, moim skromnym zdaniem, najlepszy obok "Akiry" tytuł na polskim rynku. Podobnie jak pierwszy

odcinek, jest on wydany w małym, poręcznym formacie A6 (identyczne wydanie ukazało się w Japonii), na stu dwudziestu stronach i z kolorową wkładką.

J.P. FANTASTICA

Firma z Mazur, J.P. FANTASTICA, wyrosła nam na największego wydawcę komiksowego w Polsce (obok Egmontu, które jednak nie wydaje mangi), stąd najwięcej tytułów z jej oferty dostępne jest w punktach sprzedaży. Seria GAINAXu i Yoshiyukiego Sada-



moto "Neon Genesis Evangelion" do 12 listopada zatrzymała się na pięciu zeszytach (we wrześniu wyszedł numer 4/99, zaś w październiku 5/99). Do sprzedaży trafiły też, z małymi opóźnieniami, niecierpliwie oczekiwany drugi numer "Akiry" Katsuhiro Otomo (nr 2, Wypadek Tetsuo) oraz osiemnasty i finałowy tom "Czarodziejki z Księżyca" Naoko Takeuchi.

J'AI LU

I na koniec dwa zdania spoza Polski. Do sprzedaży trafił we wrześniu pierwszy tom klasycznej już serii "Captain Tsubasa" Yoichiego Takahashiego. Jest on zatytułowany "Captain Tsubasa/Olive & Tom: Voler de ses propes ailes" (w wolnym tłumaczeniu: "Wzbić się o własnych siłach"). Polecam, zwłaszcza iż jest to jedyne oficjalne wydanie "Tsubasy" w innym niż japoński i chiński języku.

(txt: Gato)

Od "Macrossa" do "Pacific Blue"

Mari Iijima, szalenie popularna seiyuu i piosenkarka, znana przede wszystkim z roli Lynn Minmay w oryginalnej serii telewizyjnej "Macross", wystąpiła w amerykańskim serialu, nadawanym u nas przez "Polsat" - "Pacific Blue" (rzecz dotyczy policji na rowerach, szlajającej się głównie po słonecznej plaży). Iijima pokazała się w "God's Gift", odcinku wyemitowanym w amerykańskiej telewizji w ostatnim dniu października 1999 roku.

Ponieważ "Polsat" ma w zwyczaju głównie powtórki i z opóźnieniem dokupywanie kolejnych odcinków, pewnie i tego epizodu doczekamy się kiedyś w Polsce. Jesteś fanem Mari Iijimy? Trzymaj więc rękę na pulsie i analizuj telewizyjny program dnia.

Macross © Big West/Macross Project

DOBRE IMIĘ MANGI

Brytyjska firma Manga Entertainment (http://www.manga.co.uk/) postanowiła jeszcze raz spróbować uratować swoje dobre imię. Po fali zapowiedzianych, lecz nigdy nie wydanych tytułów, firma pokazała we wrześniu przedpremierową wersję dawno obiecywanego krążka DVD "Macross Plus" OAV! Ku uciesze wszystkich kupujących, na krążku znalazły się dwa z czterech odcinków w specjalnie przygotowanej, cyfrowej ścieżce AC-3 (anglojęzycznej) Dolby Digital 5.1, galeria zdjęć z serii, dużo reklamówek, adresów internetowych oraz możliwość odczytywania krążka w regionach 1, 2, i 4 (ale kogóż to teraz obchodzi, gdy mamy giełdy... ups.. ^__^). Niemniej jednak daty premiery kolejnych tytułów, wśród których znajdują się m.in. przekładany od zarania dziejów "Wings of Honneamise", "BlackJack", "X", "Giant Robo" i "Castle of Cagliostro" (Lupin III), zostały przesunięte na "bliżej nieokreślony termin"... nic dodać, nic ująć...

Perfect Blue
© Rex Entertainment Co.

Firma zajęła się jednak na dobre przemysłem kinowym! Po premierze "Perfect Blue" na terenie Wielkiej Brytanii i Szkocji, szefostwo przeniosło się do Stanów Zjednoczonych. Obecnie znany jest już dokładny terminarz projekcji filmu, który przedstawiamy poniżej:

29 październik -
Rafael Film Center, San Rafael,

5 listopad -
Cedar Lee Theatre, Cleveland; Regal Arbor Theatre, Austin; Regal Koin Center Cinema, Portland; Tivoli Manor Square, Kansas City,

19 listopad -
Crest Theatre, Sacramento,

3 grudzień -
Regal University 6, Anchorage.

[KARTKA Z HISTORII] - pierwsza data premiery "Wings of Honneamise" została złamana pod koniec maja. Druga miała być 29 czerwca, jednak z powodu "kłopotów technicznych" przesunięta została na 31 sierpnia. Obecnie chyba nikt już nie wierzy w kompetentność firmy, gdyż wspomniany wyżej "Macross Plus" również został przesunięty z 28 września na 12 października!!! W chwili gdy piszę te słowa jest już 23 październik, a kompaktu ani widu, ani słychu.

Macross Plus
© Big West/Macross Plus Project/Hero Co. Ltd.

Animerica u EMPiKa!

Wszystkich spragnionych comiesięcznej dawki recenzji, newsów itp. informujemy, iż sieć księgarni EMPiK zaczęła sprowadzać do Polski amerykański miesięcznik poświęcony mandze i anime - "Animerica"! Każdy numer sprowadzany jest z miesięcznym opóźnieniem i kosztuje około 20zł. W środku m.in. serializacja mangi "Galactic Express 1999", masa recenzji, newsów z Japonii i USA, listy od fanów, galerie, czyli wszystko to, co u nas. ^___^' Oczywiście środek pisma jest czarno-biały...

[WARTO WIEDZIEĆ] - w "Animerice" serializowane były takie hitowe mangi, jak "X/1999", "Magic Knight Ray-Earth", czy też "Video Girl Ai"!!!

© Viz Communications Inc.

Nowe odcinki GUNSMITH CATS

Dobre wieści dla wszystkich miłośników kociaków z mangi "Gunsmith Cats" Kenichi`ego Sonody. Otóż w "Afternoon Addition" (jesień 99), w kwartalniku wydawnictwa Kodansha, będącego kuzynem "Afternoon Magazine", ukazał się zupełnie świeży odcinek "Gunsmithów"! Nadchodzące odcinki komiksu mogą posłużyć jako podstawa scenariusza od dawna zapowiadanej drugiej serii OAV, bądź też serii telewizyjnej.

Gunsmith Cats © Kenichi Sonoda/Kodansha/AD Vision

Plany wydawnicze J.P.Fantastica 1999-2000

Podane niżej plany wydawnicze mogą ulec zmianom, o których to będziemy Was informowali w każdym kolejnym numerze. A póki co patrzcie i podziwiajcie - przed nami to co najlepsze! Oby tak dalej!

Tytuł - Data wydania - Uwagi

- **Czarodziejka** tom18 - 01.11.1999 - 8500egz.
- **EVA** 6/99 - 20.11.1999

- **Dr.Slump** tom1 - 10.12.1999
- **EVA** 7/99 - 20.12.1999

- **Hasło brzmi "Sailor V"** tom1 - 01.01.2000
- **AKIRA** tom3 - 10.01.2000
- **EVA** 1/00 - 20.01.2000

- **Oh My Godess!** tom1 - 01.02.2000 (+ kolorowe strony)
- **Dr.Slump** tom2 - 10.02.2000
- **EVA** 2/00 - 20.02.2000

- **Hasło brzmi "Sailor V"** tom2 - 01.03.2000
- **X** tom1 - 10.03.2000
- **EVA** 3/00 - 20.03.2000

- **Oh My Godess!** tom2 - 01.04.2000 (+ kolorowe strony)
- **AKIRA** tom4 - 10.04.2000 - (+kolorowe strony)
- **Dr.Slump** tom 3 - 10.04.2000
- **EVA** 4/00 - 20.04.2000

- **Hasło brzmi "Sailor V"** tom3 - 01.05.2000
- **X** tom2 - 10.05.2000
- **EVA** 5/00 - 20.05.2000

- **Oh My Goddess!** tom3 - 01.06.2000 (+ kolorowe strony)
- **Dr.Slump** tom4 - 10.06.2000
- **EVA** 6/00 - 20.06.2000

- **Ramma 1/2** tom1 - 01.07.2000
- **X** tom3 - 10.07.2000
- **AKIRA** tom5 - 15.07.2000
- **EVA** 7/00 - 20.07.2000

- **Oh My Goddess!** tom4 - 01.08.2000 (+ kolorowe strony)
- **Dr.Slump** tom5 - 10.08.2000
- **EVA** 8/00 - 20.08.2000

- **Ramma 1/2** tom2 - 01.09.2000
- **X** tom4 - 10.09.2000
- **EVA** 9/00 - 20.09.2000

- **Oh My Goddess!** tom5 - 01.10.2000 (+ kolorowe strony)
- **Dr.Slump** tom6 - 10.10.2000
- **AKIRA** tom6 - 15.10.2000
- **EVA** 9/00 - 20.10.2000

- **Ramma1/2** tom3 - 01.11.2000
- **X** tom5 - 10.11.2000
- **EVA** 10/00 - 20.11.2000

- **Oh My Goddess!** tom6 - 01.12.2000 (+ kolorowe strony)
- **Dr.Slump** tom7 - 10.12.2000
- **EVA** 10/00 - 20.12.2000

Redakcja dziękuje wydawnictwu J.PFantastica za udostępnienie wyżej przedstawionych danych.

GHIBLI NEWS

[http://www.ntv.co.jp/ghibli/]

Totoro w sequelu?

Tonari no Totoro © H.Miyazaki/Ghibli

Ghibli pracuje nad krótkim sequelem do ich dzieła z 1988 roku - "Mój sąsiad Totoro" (Tonari no Totoro)! Całość zatytułowana będzie "Mei i Nekobus", a jej premiera odbędzie się w Muzeum Ghibli, którego otwarcie zaplanowano na rok 2001. Projekcja, która nigdy nie ujrzy światła dziennego na rynku video (będzie pokazywana WYŁĄCZNIE w muzeum!), ma nie przekroczyć 10 minut, jednak wiele wcześniejszych produkcji Miyazakiego miało być wyłącznie krótkimi eksperymentami... no i co z tego wyszło? (przy Mononoke to się chyba trochę rozpędzili;).

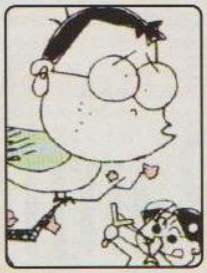
Princess Mononoke - jak cudownie to brzmi

Mononoke Hime © H.Miyazaki/Ghibli

I niech nikt nie myśli inaczej! Odbył się już bowiem przedpremierowy pokaz tego dzieła (w chwili, gdy to piszę, Mononoke Hime grana jest już w kinach w całych Stanach Zjednoczonych!), na którym to fani wypowiadali się na temat jakości dubbingu. Najwięcej komplementów zagarnął Billy Bob Thorton za rolę głównego bohatera - Ashitaki, którą jeden z fanów określił jako "perfekcyjną"! Tytułowa San (Claire Danes) również bardzo podobała się publiczności, a i Gillian Anderson (Moro) zagarnęła należyte uznanie. Sam scenariusz przetłumaczony został przez Neila Gaimana, artystę komiksowego, który stwierdził, iż "Ghibli nakładało straszne ograniczenia. Było wiele uwag typu - nie, nie możecie tak powiedzieć, albo - tak, tak jest dobrze - przez co tłumaczenie jest o wiele wierniejsze od tego, jakie zrobił Carl Macek do "Kiki's Delivery Service".

Miramax, czyli oficjalny dystrybutor Disneya w kinach, ogłosił już 20 miast, w których "koncertować" będzie "Mononoke Hime" na dużym ekranie. Należą do nich : Atlanta, Boston, Chicago, Cleveland, Dallas, Denver, Detroit, Houston, Los Angeles, Minneapolis, New York, Philadelphia, Phoenix, Portland (Oregon), St. Louis, Sacramento, San Diego, San Francisco, Seattle i Washington DC. Hmm... a może tak i Polska...???

Yamadzi do bani?



Tonari no Yamada-kun © I.Takahata/ Ghibli

Najnowsza produkcja Ghibli, "Moi Sąsiedzi Yamadzi" (Tonari no Yamada kun), spadła na szóste miejsce w rankingu przebojów kinowych, zarabiając jedynie 5'372'000 yenów! Japoński miesięcznik "Kinama Junpo" przewiduje, iż produkcja zarobi zaledwie 1 bilion yenów (Ghibli wydało 2,4 biliona yenów na produkcję!) i będzie pierwszą klapą w historii Ghibli. Przypominamy, że w pierwszym tygodniu projekcji produkcja ta zgarnęła bardzo pozytywne opinie krytyki... czyżby więc Japończycy pod koniec wieku zaczęli gardzić wymysłami komputerowymi?

Własna Kiki lub Totoro!?

Kiki1s Delivery Service © H.Miyazaki/Ghibli

Pierwszy raz w historii Studia Ghibli wydane zostaną limitowane celuloidy (klatki z filmów anime), będące przedrukiem oryginałów ze studia. Na pierwszy rzut idą "Kiki's Delivery Service", z obrazkiem Kiki na miotle (możecie go zobaczyć na kompakcie z muzyką, bądź też na laserdysku) oraz "Mój sąsiad Totoro" (Tonari no Totoro) przedstawiający siostry siedzące na drzewku z ogromną ilością otaczających je Totorów. Każdy celuloid opatrzony jest dodatkowo tłem (oddzielna warstwa na klatce), ozdobną ramką, pieczęcią Studia Ghibli oraz certyfikatem autentyczności podpisanym przez prezydenta Ghibli - pana Toshio Suzukę. Całość jest nie do odróżnienia od oryginałów! Cena jednego egzemplarza wynosi $595 (około 25 milionów złotych!!!), jest to jednak nic w porównaniu z cenami oryginalnych celuloidów z tego Studia, dochodzących czasami do kilku tysięcy dolarów. Następne w kolejce to - Nausicaa, Porco Rosso, Pom Poko i Whisper of the Heart, wszystkie ujrzą światło dzienne przed końcem roku i będą sprzedawane na całym świecie, za wyjątkiem Azji i Japonii.

Zaskakujący Miyazaki

Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, pokazujące obecnie "Mojego sąsiada Totoro", zostało odwiedzone przez samego Miyazakiego - ku uciesze zaskoczonych gości. Miyazaki wszedł jak gdyby nigdy nic tylnym wejściem, gdy w pewnym momencie jedna z osób

krzyknęła "O mój Boże! Nie mogę uwierzyć, że ON tu jest!". 70% widowni przywitało mistrza oklaskami trwającymi ponad 2 minuty! Miyazaki w swoim krótkim przemówieniu wspominał czasy, gdy szukał sponsorów do Totoro, a żadna z firm nie chciała go zasponsorować. "Pomysł spędził 13 lat w mojej głowie, zanim w końcu mogłem go zrealizować" - stwierdził na zakończenie, po czym... wyszedł. ^_^ No cóż, miał ważne spotkanie tego samego wieczoru na Festiwalu Filmowym.

UCLA FILM FESTIVAL

Mimi o sumaseba © Y.Kondo/Ghibli

Ważnym wydarzeniem do odnotowania był zapewne "Festiwal Ghibli", który odbył się 30 września w Teatrze Jamesa Bridgesa w Nowym Jorku i trwał niezależnie do 17 października jako część wystawy w Muzeum Sztuki Nowoczesnej. Na zlocie pokazano filmy wyreżyserowane przez Hayao Miyazakiego (Nausicaa, Totoro, Mononoke, Kiki), Isao Takahatę (Hotaru no Haka, Omoide Poro Poro, Pom Poko) oraz Yoshifumi Kondo (Whisper of the Heart) w oryginalnych wersjach językowych z angielskimi napisami na 35mm taśmie kinowej!!! Po więcej wrażeń wpadnijcie na http://www.cinema.ucla.edu

Ghibli w TV

Heisei Tanuki Gassen Pom Poko © I.Tahakata/Ghibli

Amerykańska firma Encore Media, właściciel płatnych kanałów telewizyjnych (Starz!, Encore! i Encore Action) podpisała 10-letni kontrakt z Disneyem oraz jego kinowymi dystrybutorami (Miramax, Touchstone, Hollywood i Dimension), co pozwoli jej na pokazywanie dzieł Studia Ghibli w telewizji kablowej! A ponieważ Disney posiada prawa do wszystkich dzieł Ghibli w wersjach z napisami jak i dubbingowanych - nic tylko emigrować. ;)

Ranma 1/2
Pamiętnik znaleziony w Nerimie

Z mojej ostatniej podróży do Tokio przywiozłem, oprócz ciepłych wspomnień, bardzo cenny dokument znaleziony w jakimś starym antykwariacie. Jest to pamiętnik niejakiego Ranmy Saotome. Zawiera on opis jego życia od momentu przybycia do dojo, jakiegoś Tendo w Nerimie. Niestety, urywa się w pewnym miejscu i nie dowiedziałem się, jak dalej potoczyły się jego losy. Dziś chciałbym przedstawić Wam pierwszą część tego, jakże interesującego dokumentu.

Dzień 1

Wszystko zaczęło się, gdy ja (w żeńskiej postaci) z ojcem (w postaci pandy) przybyliśmy do domu pana Tendo. Biedny pan Soun zemdlał z wrażenia, gdy odkrył, że jego przyszły zięć jest dziewczyną. Jednak szybko doszedł do siebie, a ja udałem się na mały sparring z Akane. Jest silna, to prawda, ale szybkości to jej brakuje. Dowiedziałem się też, że nienawidzi chłopców (dziwna dziewczyna!). Po treningu poszedłem się wykąpać. W momencie, gdy wychodziłem z wanny do łazienki weszła Akane. Ja najadłem się wstydu, a ona strachu. Gdy zszedłem do jadalni, mój tato już tam siedział. Razem wytłumaczyliśmy rodzinie Tendo na czym polega nasz problem. Soun miał z nas ubaw. Stwierdził, że to nic strasznego (ja mu dam, "nic strasznego!") i przedstawił mi swoje trzy córki. Najstarsza Kasumi (19 lat), średnia Nabiki (17) i najmłodsza Akane (16), jedna z nich miała być moją narzeczoną. Wybór padł na Akane, która nie wyglądała na zbyt zachwyconą tym faktem. Wywiązała się kłótnia, w wyniku której oberwałem stołem w głowę. Tak oto stałem się "szczęśliwym" narzeczonym Akane. Ludzie! Ona jest okropna!!!

Dzień 2

Po porannym treningu dowiedziałem się, że idę do szkoły. Na domiar złego miała mnie tam zaprowadzić moja "narzeczona". Po drodze musieliśmy wstąpić do niejakiego Tofu, gdyż jakaś babcia oblała mnie zimną wodą, a najbliższy czajnik był właśnie u niego. Nie ma co! Doktorek musi być niezłym wojownikiem, skoro podszedł do mnie bez najmniejszego szmeru. Gdy dotarliśmy przed szkołę, stałem się świadkiem dziwnej sceny. Banda chłopaków rzuciła się na Akane (biedactwa, nie mieli żadnych szans ^_^). Gdy gratulowałem jej sukcesu, pojawił się jakiś nadęty bufon (Kuno, czy jakoś tak) i rzucił się na mnie. Akane może sobie mówić co chce, ale gdyby nie deszcz, rozniósłbym go na strzępy. W klasie nauczyciel przedstawił mnie i prosił o ciepłe przyjęcie. Zaraz potem wyrzucił mnie i ją na korytarz za spóźnianie się na lekcje (ciepłe przyjęcie, tak?). Na korytarzu dowiedziałem się, że to przez Kuna i jego głupie pomysły biedaczka musi codziennie walczyć z natrętnymi adoratorami. Nagle pojawił się Kuno, krzycząc, że nie pozwoli na nasze zaręczyny. Ko-

rytarz szkolny to nie miejsce dla bójek, więc wyskoczyliśmy (dosłownie) na zewnątrz. Co prawda, walkę kończyłem jako dziewczyna, ale dzięki pannie Tendo wszystko dobrze się skończyło. Wieczorem ruszyło mnie sumienie i chciałem jej podziękować, ale jak usłyszałem, co ona o mnie myśli, to zmieniłem zdanie. Nie ma mowy, żebym jej podziękował. Po czymś takim?!

Dzień 3

Moja żeńska połowa dostała list od Kuna (tutaj gorące podziękowania dla Nabiki, która nie mogła siedzieć cicho!). Wyzywa on "dziewczynę z czajnikiem" na pojedynek. Mam się z nim spotkać na boisku szkolnym o 17.36. Może jak sprawię mu solidne lanie, to wreszcie zmądrzeje.

18.02 - On mi wyznał miłość!!! Chyba zaraz zwymiotuję!!!

Dzień 4

Przez tego głupka Kuno przez całą noc miałem koszmary. Dla odreagowania stresu pomogłem Akane w walce z chłopakami. Największą radość sprawił mi jednak kopniak, który pozbawił "Kuno-sempai" przytomności. Dochodził później do siebie pod troskliwym okiem Nabiki (ciekawe jak wysoki rachunek mu wystawiła -_^). Po południu dostałem kolejny list od tego zboczeńca. Prosił o spotkanie. Tam, mimo połączonych wysiłków moich i Nabiki, ten ignorant nadal nie mógł zrozumieć, że "dziewczyna z warkoczykiem" nigdy się z nim nie umówi. Koniec końców musiałem go pobić, żeby wreszcie dał mi spokój. Dowiedziałem się też jaką chciwą będę miał szwagierkę (1000 jenów od zdjęcia? - zdzierstwo! ^_^'). Po powrocie do domu i utarczce z ojcem, wyszedłem na spacer. Wracając do domu, natknąłem się na Akane. Nie byłbym sobą, gdybym nie powiedział jej czegoś złośliwego. W efekcie połamany wylądowałem u doktora Tofu. Ale to boooooliii!

Dzień 5

No proszę, Akane ma uczucia! Nigdy bym jej o to nie podejrzewał. Wszystko zaczęło się przy śniadaniu, gdy Kasumi poprosiła ją o zwrot pożyczonej od doktora książki. Akane zmieszała się i nagle zaczęła spieszyć się do szkoły.

Biegła tak szybko, że nawet nie zauważyła, że znowu zmieniłem się w dziewczynę.

Przed szkołą czekała ją niespodzianka. Adoratorzy, będąc pod wrażeniem mojej walki z Kunem, zrezygnowali z ubiegania się o jej względy. Zawsze twierdziłem, że nie ma to jak mała demonstracja siły, aby zapewnić sobie spokój. Nagle zjawił się Tatewaki i korzystając z tego, że byłem dziewczyną (jeszcze) próbował się do mnie przykleić. Kopniak w twarz szybko ostudził jego zapały.

Kocham lekcje WFu! Można się na nich rozruszać, a przy okazji trochę popisać. Koledzy z klasy próbowali wyciągnąć ze mnie informacje na temat mojego związku z Akane. Już miałem im powiedzieć, co o niej (i o nich) myślę, ale przeszkodziła mi piłka baseballowa, która trafiła mnie w twarz. Kto ją rzucił??? Oczywiście ONA. Wynikiem tego była wizyta u doktora Tofu. Zaprosił nas na herbatę, a sam poszedł szukać maści na moją ranę. Wtedy zadzwonił telefon. Odebrała Akane i nagle zaczęła się spieszyć do domu. Kiedy próbowałem ją zatrzymać, powiedziała mi, że zaraz przyjdzie dziewczyna, w której doktor jest zakochany. No i faktycznie po kilkunastu minutach weszła Kasumi. To co się później działo jest zbyt straszne, żeby o tym pisać. Kiedy jednak wybiegłem za Akane, mój widok przeraził grupkę staruszków stojących przed przychodnią. Znalazłem ją nad rzeką. Stała na brzegu, rzucała kamienie do wody ("głazy" byłyby lepszym określeniem ^_^) i chyba płakała. Próbowałem ją pocieszyć i chyba mi się to udało, bo najpierw walnęła mnie w głowę (wyleczyło mnie to z kontuzji zafundowanej mi przez doktorka), a potem, gdy wpadłem do wody, zaczęła się śmiać. Na pewno jej się polepszyło, gdyż pożyczyła ode mnie pieniądze na jedzenie. Podczas konsumpcji dowiedziałem się, o co tak naprawdę w tym wszystkim chodzi. Otóż Tofu-sensei jest zakochany w Kasumi od wielu lat, a Akane traktuje jak dziecko (straszne, prawda? ^_^). Kiedy powiedziałem jej, że takie rzeczy się zdarzają, obraziła się i odeszła ostrzegając, abym nie szedł za nią. Nie to nie. Wróciłem do kliniki doktora Tofu po plecak i zaliczyłem pouczający wykład na temat nieczułości w wykonaniu mojego ojca. Po powrocie do domu zdenerwowałem Akane, a ona postarała się, aby powróciła kontuzja sprzed kilku godzin. Muszę nauczyć się trzymać buzię na kłódkę.

Dzień 12

Wreszcie zdrowy! Ten tydzień to była męczarnia. Spanie na siedząco, okłady, zdrowa żywność, zero jakiejkolwiek aktywności. Jedynym plusem było to, że nie chodziłem do szkoły, ale było, minęło i w końcu wróciłem do normalnego życia. Dzisiaj zepsuł się piec centralnego ogrzewania i nie było ciepłej wody. Na moje nieszczęście wszystkie moje rzeczy były w praniu (niedziela), a ja po treningu z ojcem zmieniłem się w dziewczynę. Zostałem więc zmuszony (jestem pełen podziwu dla talentów dyplomatycznych Nabiki -_^) do noszenia dziewczęcych ubrań. Ale dlaczego muszą być to akurat ciuchy Akane?!

Dzień 13

Dzisiaj pojawił się mój stary znajomy, Ryoga Hibiki. Powiedział, że szuka zemsty. A ja, za żadne skarby świata, nie wiedziałem o co mu chodzi. Wreszcie, po kilku minutach zastanowienia, przypomniałem sobie, że Ryoga przysiągł nienawidzić mnie za lunche, które mu podbierałem (cóż, "kto pierwszy, ten lepszy!"). Ponieważ nie miałem ochoty na walkę, pobiegłem do sklepu i odkupiłem mu wszystko to, co zjadłem. Coś mi jednak mówiło, że nie o to mu chodziło, gdyż tylko sprowokowało go

to do ataku. Biegł na oślep, przeszedł jak burza przez szkołę i tyle go widziałem. Później przypomniałem sobie, że biedak nie ma zmysłu orientacji. Jego pech! Przynajmniej nie szybko go zobaczę. Ciekawe, o co mu chodziło?

Dzień 20

Ryoga przysłał mi wyzwanie. Pojedynek miał się odbyć tydzień temu. Ciekawę, czy uda mu się dotrzeć na miejsce jutro?

Dzień 21

No proszę, pojawił się! Chyba będę zmuszony zafundować mu solidne klepanie twarzy, aby się odczepił. Pojedynek był nadzwyczaj wyrównany, dopóki Nabiki (zagrożona widmem bankructwa) nie zafundowała Ryodze dopingu w postaci sterydów (jak się później dowiedziałem, były to zwykłe witaminki). Efektem tego był brak prądu w okolicy (ten głupek wyrwał słup wysokiego napięcia) i moja zmiana w dziewczynę (w wyniku nieoczekiwanej kąpieli). Nasz pojedynek zakończył się dość nieoczekiwanie, gdy Ryoga obciął włosy Akane. Aby poprawić jej samopoczucie, zaproponowaliśmy wymierzenie nam kilku policzków. Nie trzeba było jej tego dwa razy powtarzać. Obiła nam buźki, że aż miło i, chyba jeszcze nadal w szoku po stracie włosów, opuściła nasze towarzystwo. Kierowała się w stronę domu, a ja nie spiesząc się zbytnio, podążyłem za nią. Gdy Kasumi zobaczyła, co się stało z jej włosami, omal nie zemdlała. Kiedy wreszcie poszedłem ją przeprosić, dowiedziałem się, że poszła do doktora Tofu. Pobiegłem więc jej szukać. Po krótkich poszukiwaniach, znalazłem ją niedaleko kliniki doktora. W pierwszej chwili wziąłem ją za kogoś innego, tak odmiennie wyglądała w krótkich włosach. Doktor opatrzył jej nogę, a ja po raz pierwszy widziałem Akane płaczącą. Gdy wracaliśmy do domu, zaliczyłem kąpiel w rzece, gdyż udało jej się uśpić moją czujność i zepchnąć mnie z barierki. A ja przez chwilę myślałem, że doktor miał rację mówiąc, że jest sympatyczna. A tak swoją drogą - ciekawe, gdzie jest Ryoga?

Dopisek na marginesie: Właśnie dowiedziałem się, że Ryoga przez tydzień włóczył się z jakąś babcią po całej Japonii, szukając domu, który był za rogiem. Co za ofiara!

Dzień 28

Dzisiaj w środku nocy do pokoju, który zajmowałem razem z ojcem, wkradł się Ryoga i próbował mnie obudzić. Zamiast mnie obudził mojego starego, który wyrzucił (dosłownie) nas na dwór, na padający deszcz (dzięki temu miałem wątpliwą przyjemność obudzenia się w sadzawce). Wreszcie dowiedziałem się dlaczego Ryoga mnie tak nienawidzi. Otóż podążył za mną do Jusenkyo - reszty nie musiał dodawać, sam domyśliłem się, że w coś się zmienia. Nasz pojedynek przerwała dosyć brutalnie Akane, która trafiła go ciężarkiem w głowę. Biedak wypuścił parasolkę i musiał salwować się ucieczką, aby ratować się przed hańbą. Pobiegłem za nim i w odległości kilku metrów od domu znalazłem jego rzeczy. Nagle rzucił się na mnie jakiś pies. Nie było wątpliwości, to był on. Te przekrwione oczy rozpoznałbym wszędzie. Zabrałem psa, ciuchy i plecak. Wróciłem do domu. Tam spotkałem Akane z jakimś dziwnie rumieniącym się prosiaczkiem. Dowiedziałem się również, że pies którego wziąłem za Ryogę, to zwykły kundel sąsiadów. No cóż, należało się iść wykąpać. Walka w deszczu nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy. Na dodatek dostałem do wykąpania prosiaka. Za kogo ona mnie uważa? Wszedłem do łazienki, rozebrałem się i przygotowałem kąpiel. Gdy była gotowa, wrzuciłem wyrywającą się świnię do wanny. Moje zdziwienie nie miało granic, gdy z wanny wynurzył się Ryoga. Jego historia była krótka. W poszukiwaniu zemsty wytropił mnie w Jusenkyo. Stał nad brzegiem urwiska, na dnie którego było jedno ze źródełek (Heitonnichuan). Nagle jakaś dziewczyna goniąca pandę, zepchnęła go w dół. Potem jakaś panda chciała zrobić z niego przekąskę. Zrobiło mi się go naprawdę żal, a jednocześnie czułem ulgę, że nie miałem z tym nic wspólnego. Nie mógł MNIE za to winić. Nagle coś mi przemknęło przez myśl - DZIEWCZYNA i PANDA. Na domiar złego, ojciec w postaci pandy na chwilę wszedł do łazienki. Nie trzeba było być detektywem, aby połączyć ze sobą fakty. Ryoga ze śmiercią w oczach próbował mnie dopaść. Na szczęście prysznic był w pobliżu i Ryoga przyjął swoją świńską postać. Nie przeszkodziło mu to zadrapać mojej wspaniałej cery (cały czas byłem w postaci dziewczyny). Gdy goniłem go po mieszkaniu, nie wiadomo po co wtrąciła się Akane, która zabrała prosiaka do łóżka. Takiej zniewagi po prostu znieść nie mogłem. Zakradłem się z gorącą wodą do jej pokoju, aby dać mu porządną nauczkę. Niestety, nie doceniłem jego szybkości (w tej postaci może odbijać się od ścian lepiej niż kauczuk) i obudziłem Akane [tutaj następuje drastyczna scena, którą litościwie wyciąłem - Yuumei].

Dzień 29

Przy śniadaniu dowiedziałem się, że jestem zboczeńcem, że Ryoga nazywa się P-chan, a Nabiki poradziła mi, abym następnym razem zachowywał się ciszej. Nikt albo nie chciał słuchać moich tłumaczeń, albo nie dawał im wiary. Ten mały czarny prosiak jeszcze mi za to zapłaci! W szkole Ryoga wzbudził sensację. Każda dziewczyna chciała go potrzymać, przytulić. Jak można być tak bezwstydnym! Po szkole musiałem go jeszcze szukać, bo gdzieś się zapodział. Tej nocy powtórzyłem wizytę u Akane z mocnym postanowieniem odpłacenia mu za wszystko. Tym razem jednak ona nie spała [kierowany współczuciem opuszczam zasłonę miłosierdzia na tę scenę - Yuumei].

To koniec na dzisiaj! Z następnego odcinka dowiecie się, jak wygląda gimnastyka artystyczna w wykonaniu Ranmy-chan i Kuro bara no Kodachi oraz jak można znaleźć sobie narzeczoną wśród Amazonek.

Ya ne!

Yuumei

Posłowie:

Artykuł powstał na podstawie serii TV Ranma1/2. Chciałbym podziękować kilku osobom, dzięki którym powstanie tego artykułu było możliwe. No to idziemy: Eriondowi - za udostępnienie mi (dawno, dawno temu) dwóch pierwszych filmów kinowych z serii Ranma 1/2; Landsilowi - za odcinki serii TV (many thx Lan-chan ^v^); Richiemu - za wspaniały CD z muzyką z Ranmy 1/2; Matsu - za pożyczenie tomów mangi i oczywiście Mr Jedi'emu, dzięki którego błogosławieństwu na FI, ten artykuł w ogóle zaistnieje.

A tutaj coś dla uzdolnionych wokalnie. Poniżej podaję pełny tekst openingu pierwszej serii Ranma TV.

***"Jajauma ni sasenaide"* – Opening pierwszej serii TV - 1989**

YAPPAPPAA YAPPAPPAA II-SHAN-TEN
hashagu koi wa ike no koi.
YAPPAPPAA YAPPAPPAA II-SHAN-TEN
mune no tai wa dakaretai

wake mo wakarazu ni
Ranma Ranma de hi ga kureru
kimi to atte kara
Ranma Ranma de
NANDAKANDA to suttamonda no seikimatsu

naze motto shizuka ni "suki da yo" to ienai no?
harlau to watashi mo jajauma ni natchau!

BERU mo narasazu ni soyokaze no you ni
mune no WANRUUMU sumitsuita kimi na no
meiwaku yo dakedo
...kon'ya dake ii wa (...ashita made ii wa)

YAPPAPPAA YAPPAPPAA RYAN-SHAN-TEN
odoru kisu wa umi no kisu.
YAPPAPPAA YAPPAPPAA RYAN-SHAN-TEN
koi no aji wa kakushi aji

mitsumerareru tabi
Ranma Ranma de, me ga mawaru
koi ni narisou de
Ranma Ranma de
TANMA TANMA de sonna mon ne to o-tomodachi

hakuryoku de kudokare
hoshi no machi nige deshita
yumemiteta DEETO ga
MARASON ni natchau!

kayui MERUHEN mo o-tome ni wa biyaku
imi no yasashisa ni tsutsumarete mitai no
joudan yo dakedo
...HAATO wa sukechau (...itsuka wa sukechau)

YAPPAPPAA YAPPAPPAA II-SHAN-TEN
hashagu koi wa ike no koi.
YAPPAPPAA YAPPAPPAA II-SHAN-TEN
mune no tai wa dakaretai

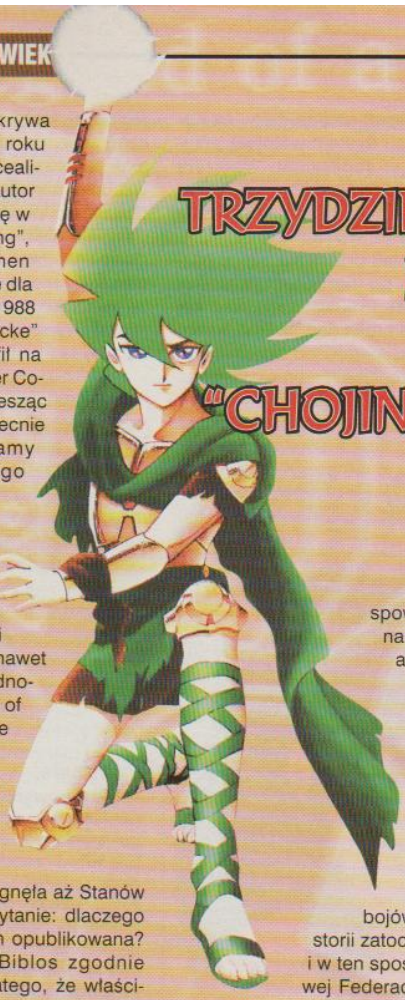
mitsumerareru tabi Ranma Ranma de, me ga mawaru
koi ni narisou de Ranma Ranma de, o-tomodachi

wake mo wakarazu ni
Ranma Ranma de hi ga kureru
kimi to atte kara
Ranma Ranma de
NANDAKANDA to suttamonda no seikimatsu

Ranma 1/2 TV- odc. 1-10

Produkcja: Rumiko Takahashi/Atsuko Nakajima/Fuji TV/Kitty
Dystrybucja: Viz Video
Reżyseria: Tomomitsu Mochizuki
Scenariusz: Shigeichi Ochiai
Chara design: Atsuko Nakajima
Muzyka: Eiji Mori
Czas: 5x50 minut

TRZYDZIEŚCI LAT MINĘŁO, CZYLI "CHOJIN LOCKE"



Początki serii "Chojin Locke" skrywa mrok czasu, sięgają one bowiem roku 1967, kiedy to stworzył ją młody licealista, Yuki Hijiri. Aż dwanaście lat autor czekał na jej premierową publikację w tygodniku mangowym "Shonen King", wydawanym przez oficynę Shonen Gahosha. Niestety, na nieszczęście dla Hijiriego, pismo poniosło klapę i w 1988 roku zostało rozwiązane. "Chijin Locke" zaczął żyć własnym życiem. Trafił na łamy kolejnych pism: "Out", "Burger Comic" i "Megu", za każdym razem ciesząc się niesłabnącą popularnością. Obecnie seria przeprowadziła się na łamy "ZERO Magazine", wydawanego przez firmę Biblos Co., Ltd.

Oczywiście, "Chojin Locke" nie byłby superkomiksem, gdyby nie został zaadaptowany na potrzeby filmu animowanego. Ten, przetłumaczony na język angielski jako "Locke the Superman", trafił nawet na wymagający rynek Stanów Zjednoczonych (epizody: "The Millennium of a Witch" - w oryginale "Tysiącletnie imperium" oraz "Lord Leon"). W ramach ciekawostek warto dodać, że w Biblos Co., Ltd trwają obecnie prace nad kolejną pozycją anime z sagi o Locku - "Mirror Ring".

Skoro więc popularność Locka sięgnęła aż Stanów Zjednoczonych, może nurtować pytanie: dlaczego dotychczas manga nie została tam opublikowana? No cóż, przedstawiciele firmy Biblos zgodnie twierdzą, że "chyba po prostu dlatego, że właściciele praw autorskich do "Locka" zmieniali się aż cztery razy...".

LOCKE I JEGO ŚWIAT

Najmocniejszym punktem mangi "Chojin Locke" jest bez wątpienia fabuła. Seria opisuje rozległy wszechświat - całą galaktykę wraz z jej tysiącletnią historią. Każdy epizod zawiera się w jednym Roku Kosmicznym, a całość składa się na historię ludzkości i jej ekspansji w kosmosie. Rasa ludzka, wkraczając na nieznane tereny, kolonizuje coraz to nowe planety i z czasem organizuje się w Federację Galaktyczną. Jednak, jak to zwykle w reżimie demokratycznym bywa, utarczki, polityczne intrygi i wojny spowodowały, że straciła ona na sile. W tym momencie na arenę wkroczył jedyny człowiek, który był w stanie zaprowadzić nowy porządek. Jednak jego charyzma nie starczyła na długo. Jego Galaktyczne Imperium zostało rozerwane wewnętrznymi napięciami, co doprowadziło do przejęcia władzy przez bojówki powstańcze. Koło historii zatoczyło ponownie swój krąg i w ten sposób doczekaliśmy się nowej Federacji.

KIM JEST LOCKE?

Najprościej byłoby powiedzieć, że Locke jest "esperem". Kto to jest esper? Jest to człowiek posiadający wysoki współczynnik ESP, czyli "extrasensory perception". Tłumacząc dosłownie chodzi o ludzi, charakteryzujących się ultraczułym zmysłem postrzegania, posiadających naturalne zdolności do telepatii, telekinezy, teleportacji i leczenia. Do tej kategorii ludzi zaliczane są też jednostki zdolne do kopiowania macierzy innych ludzi i transformowania się w inną istotę.

Locke, choć ma tak wielką moc, stara się żyć jak inni ludzie i nie wykraczać poza standardy normalności tego świata. Między innymi w epizodzie "Miecz Nemezis" stwierdza: "Nie jestem żadnym bogiem. Jestem po prostu zwykłym człowiekiem, posiadającym trochę dodatkowej mocy". Trzeba przyznać, że nigdy nie pragnął mieć takiej mocy. Posiada ją wbrew swojej woli. Ma to swoje dobre i złe strony. Pewnym jest, że moc ta pozwala mu marzyć i cieszyć się pełnią życia.

Locke nie lubi wybijać się ponad szary tłum, a jego idyllą jest spokojny dom na wsi, gdzie wiódłby żywot rolnika lub pasterza. Jak to jednak w życiu bywa, wszelkie plany biorą w łeb. Możni tego świata postanawiają go wpleść w zawiłą sieć swoich wojen, sporów i intryg. Czasem staje się celem ich morderczych zamiarów. Natura Locke'a nie pozwala mu przejść obojętnie obok ludzkiego cierpienia, co jest powodem wplątywania się w niesamowite historie (z punktu widzenia przeciętnego mieszkańca kraju nad Wisłą). Oczywiście, nie próbuje on naruszać na siłę porządku tego świata. Można wręcz powiedzieć, że jest jedynie obserwatorem długiej i burzliwej historii ludzkości. Unika rozlewu krwi i jest zdecydowanym zwolennikiem siły argumentów słownych niż przekonywania przeciwnika do swoich racji za pomocą broni.

Jego ponadnaturalne moce wręcz obligują go do pędzenia żywota samotnika. Jego dom przeważnie świeci pustkami, choć bywają takie chwile, że przygarnia chorych przyjaciół lub opiekuje się obcymi dziećmi. Zapytany podczas rozmowy o rodzinę, odpowiedział: "Nie. Nie mam rodziny, mam za to wielu przyjaciół".

Fabuła mangi "Chojin Locke" opowiada również losy prześladowań ludzi o podobnej, jak Locke, naturze. W "Tysiącletnim Imperium" ("The Millennium of a Witch"), w Roku Kosmicznym 0301, Lady Carn zaczyna szkolić setki nowych "esperów", obiecując im złudną wizję tolerancji dla nich w świecie nowego porządku. W takim świecie "esperzy" będą mogli żyć zgodnie ze swoimi potrzebami, dążąc do samorealizacji. Oczywiście, Locke zawczasu odkrywa przewrotność działań Lady Carn i nie daje się wciągnąć w jej wewnętrzne rozgrywki. Mimo wszystko nie traci wiary w społeczne zachowania ludzi. Kiedy jego nowy przyjaciel, Jamaki, twierdzi, że: "Niestety, to społeczeństwo nie dorosło do zaakceptowania ciebie", Locke spokojnie odpowiada: "Nie szkodzi, ja poczekam. Mam dużo czasu...".

BOHATEROWIE TYSIĄCLETNIEGO IMPERIUM

JESSICA
Z pozoru zwykła licealistka, jednak jako mała dziewczynka straciła rodziców w wypadku, co bardzo zaważyło na jej późniejszym życiu. Okazuje się też, że jest ona zupełnie wyjątkowym "esperem", co zostaje wykorzystane przez innych w bardzo niezwykły sposób. Jessica zakochuje się w pułkowniku Jamaki.

RYU JAMAKI
Wybrany na najmłodszego dyrektora generalnego w historii Federacji Galaktycznej. Gnębiony przez Lady Carn, sam pojechał do Locke'a, aby poprosić go o współpracę. Po długich namowach i wewnętrznych oporach Locke'a, ten zdecydował się jednak pomóc pułkownikowi Jamaki. Ryu, zakochując się w Jessice, podświadomie daje się też wplątać w intrygę uknutą przez Lady Carn.

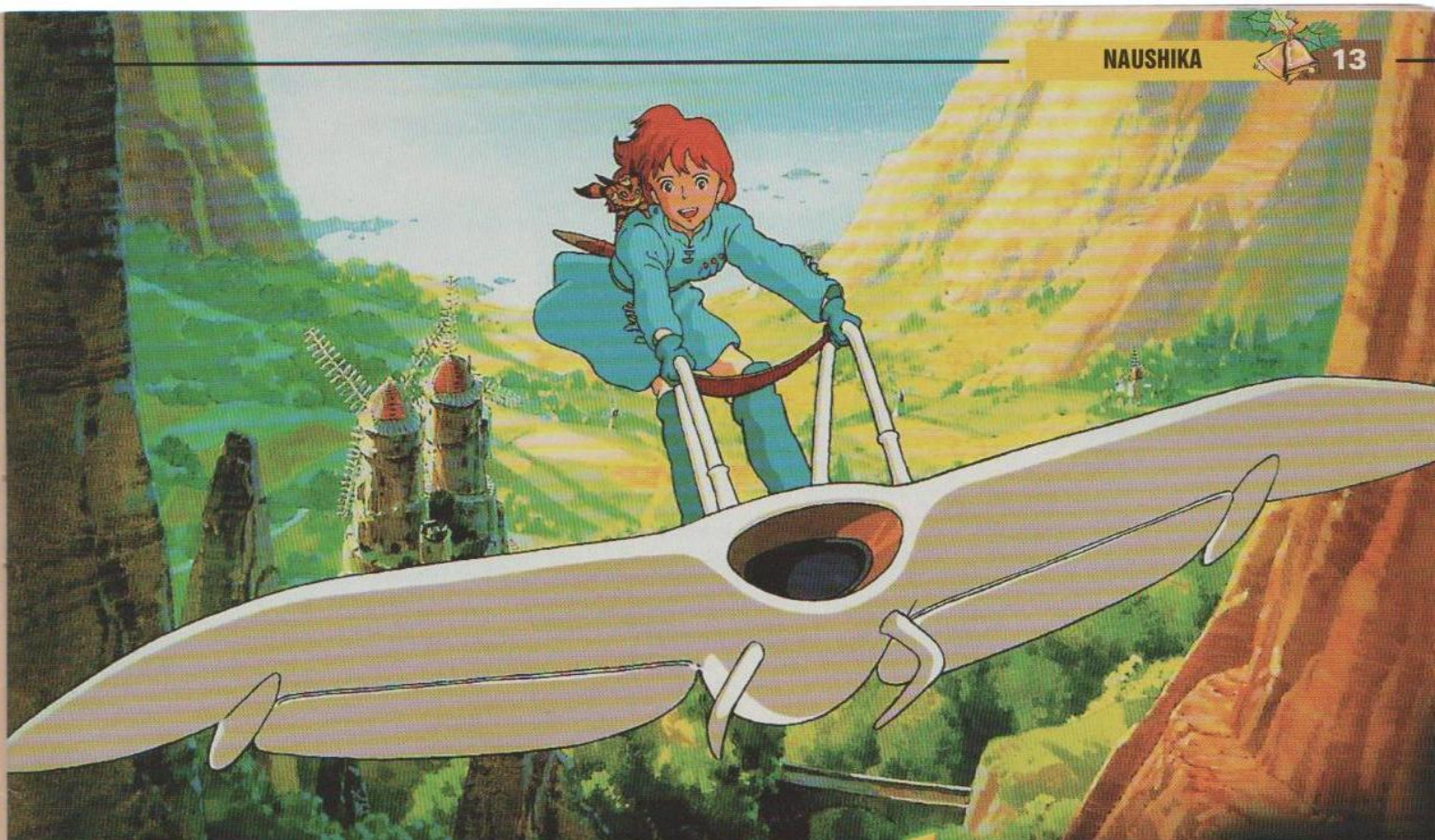
LADY CARN
Oficjalnie jest prezesem siedemnastu międzygalaktycznych firm. Ma oczywiście znacznie większe ambicje, sięgające granic wszechświata. Na dobry początek pragnie zbudować Tysiącletnie Imperium, jak wynika z jej obłudnych deklaracji, raju dla "esperów". W swoim liceum Triaka szkoli młodych "esperów", jednak wtedy jeszcze nie wie, że pułkownik Jamaki ma bardzo niebezpiecznego sprzymierzeńca...

CORNELIA PRIM
"Esper". Pojawia się jako przewodniczka Jessici. Lojalna wojowniczka Lady Carn, która gwałtownie zmienia światopogląd po spotkaniu z Lockiem.

To tylko niewielki wycinek całej przeogromnej sagi, swoją złożonością porównywalną tylko z takimi wiekopomnymi dziełami, jak chociażby "Akira". Mimo iż z pozoru może lekko odstraszać szatą graficzną w stylu retro, każdy miłośnik fantastyki nie powinien przejść koło tej pozycji obojętnie. Najlepszą zaś informacją jest fakt, że manga ta ukaże się lada dzień w języku polskim!!! Oczywiście, stanie się to udziałem niezrównanego wydawnictwa Waneko, które dało do rąk polskim czytelnikom świetny komiks "Cześć Michael" (patrz: recenzja w tym numerze).

TriCkY

Locke superczłowiek
Wydawca: Waneko



Kaze no tani no Naushika

W ciągu kilku krótkich stuleci, cywilizacja przemysłowa rozprzestrzeniła się z zachodniej Eurazji na całą powierzchnię planety. Wykradając ziemi jej bogactwo, zatruwając powietrze, ingerując w formy życia wedle własnej woli - zmierzała ku samozagładzie. Wybuchła wojna, zapamiętana w legendach jako Siedem Dni Ognia. Miasta płonęły, buchając chmurami trucizny, wyrafinowane technologie zostały utracone, niemal cała powierzchnia Ziemi została zamieniona w jałowy ugór. Cywilizacja przemysłowa nigdy nie została odbudowana, ale ludzkość żyła nadal przez długie lata mroku...

Naushika z Doliny Wiatru

"Kaze no tani no Naushika", dzieło życia Hayao Miyazakiego, jest historią osadzoną w postapokaliptycznym świecie przyszłości. Fantastyczny, niesamowity las, nieziemskie stworzenia, ogromne samoloty, a raczej okręty powietrzne i ludzie żyjący niczym w średniowieczu, wydobywając spod ziemi zdobycze technologiczne upadłego świata - a wszystko to narysowane cudowną kreską, sprawia wrażenie świata tak bardzo różnego od naszego. Być może różnego, ale wszystkie dylematy i problemy przewijające się przez karty tego epickiego dzieła są jak najbardziej z naszego świata. Ta manga nie pozwala spokojnie zasnąć, rozbudzając sumienie i zmuszając do zastanowienia się nad wieloma sprawami... Ale zanim przejdziemy do mangi, zajmijmy się "Naushiką" w nieco lżejszym wydaniu, czyli...

ANIME

Po nakręceniu pełnometrażowego filmu o Lupinie III pod tytułem "Castle of Cagliostro", Miyazaki "nie miał nic do roboty". Wtedy ludzie z magazynu Animage zaproponowali mu napisanie nowej mangi, na co mistrz chętnie przystał. Tak narodziła się "Nauzykaa z Doliny Wiatru". Po wielkim sukcesie, jaki odniósł ten komiks, jasnym się stało, że wersja animowana jest tylko kwestią czasu. "Słowo stało się ciałem" trzy lata po rozpoczęciu publikacji mangi, czyli 11 marca 1984 roku. Ponieważ Ghibli jeszcze nie istniało, produkcją zajęło się studio Topcraft (znane na zachodzie z takich filmów jak "Hobbit" i "Ostatni Jednorożec" [*]), na którego czele stał Toru Hara, przyjaciel Miyazakiego i Takahaty. Hara został później prezesem Ghibli (opuścił je w 1991 roku), które notabene powstało właśnie dzięki popularności, jaką zyskała "Naushika". W produkcję tego anime zamieszanych było zresztą wielu znanych i uznanych animatorów, chętnych do współpracy nie brakowało... Jednym z nich był sam Hideaki Anno, którego przedstawiać chyba nie trzeba [**].

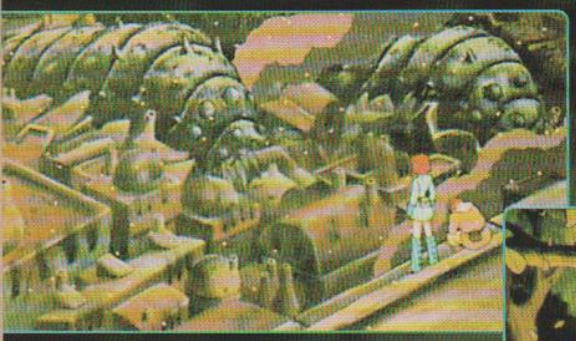
OPOWIEŚĆ Z DOLINY WIATRU

Od Siedmiu Dni Ognia minęło tysiąc lat. Ziemię pokrywa Morze Nieczystości (Sea of Corruption, w polskim subie - Ugór), rozległy las (Fukai) składający się ze zmutowanych grzybów i roślin, które wydzielają miazmę - trujący i toksyczny dla ludzi

©Tokuma Shoten/Hakuhodo

gaz. Fukai zamieszkują olbrzymie, śmiercionośne insekty, a wśród nich ogromne larwy - Ohmu, "królewskie insekty". Las powoli, lecz nieubłaganie się rozrasta - pozostawiając ludziom coraz mniej miejsca. Lecz nie łudźmy się - człowiek nigdy się nie zmieni - o te pozostałe zdatne do życia skrawki niegdyś żyznej planety, toczą się wyniszczające resztkę ludzkości wojny. Żądza władzy jest silniejsza niż instynkt samozachowawczy.

"I ów, w suknię błękitną obleczon, zstąpi na pole złote...
By więzy z ziemią przed wiekami zerwane odnowić...
I zawieść nas wszystkich do krainy nieskalanej zieleni"
[***]



Mistrz Yupa przemierza świat, próbując poznać sekret toksycznego lasu. Po drodze widzi wiele wiosek i miast pochłoniętych przez śmiercionośny las. Wkrótce Yupa przybywa do Doliny Wiatru, by spotkać się ze swoim przyjacielem - wodzem Jhilem, ojcem Naushiki, uczennicy Yupy. Księżniczka Naushika, jeździec wiatru, czująca empatię do wszystkiego co żyje - zarówno ludzi, jak i owadów oraz roślin. Potrafi nawet uspokoić oszalałego w gniewie Ohmu - ratując tym samym życie Yupy.

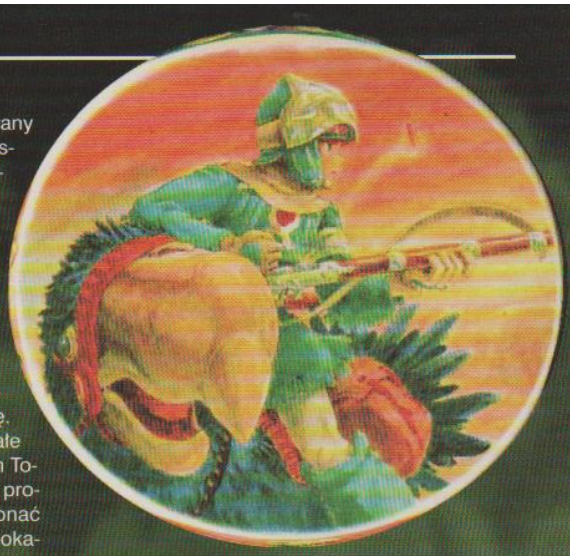
Dolina Wiatru jest spokojnym, niewielkim państewkiem Peryferii, położonym na skraju Morza Nieczystości. Czysty wiatr od Słonego Oceanu zapewnia ludziom możliwość przeżycia. Mimo to ludzie chorują od toksycznych wyziewów - król powoli umiera od zakażenia...

W nocy dochodzi do niespodziewanego i obfitującego w poważne następstwa wypadku - w pobliżu Doliny Wiatru rozbija się, zaatakowany przez owady, wielki torumekijski samolot transportowy z tajemniczym ładunkiem na pokładzie. Na rękach Naushiki umiera Rastel, porwana księżniczka z miasta Pejitei. W ostatnich słowach błaga o zniszczenie ładunku...

Rano w Dolinie Wiatru zjawia się (a dokładniej - dokonuje inwazji) Księżniczka Kushana - dowódca oddziałów granicznych ekspedycyjnych sił Imperium Torumekiańskiego. Jej wojska zabijają króla i zajmują Dolinę. Kushana ma dwa cele - chce zjednoczyć małe państwa peryferii, wcielając je do Imperium Torumekiańskiego oraz ostatecznie rozwiązać problem Morza Nieczystości. Aby tego dokonać potrzebny jest jej Wojownik Boga - jak się okazuje, to on był ładunkiem rozbitego samolotu - potężny biorobot (taki Evangelion...), niedawno wydobyty spod ziemi w kopalniach Pejitei; jeden ze stworzonych przez ludzi potworów, które zniszczyły Ziemię podczas Siedmiu Dni Ognia. Kushana nie zdaje sobie sprawy, jakie konsekwencje może mieć spalenie lasu. Daje on schronienie wielu różnym owadom - w tym olbrzymim larwom - OHMU. Już wcześniej ludzie podejmowali próby spalenia Fukai - ich skutkiem było DAIKAISHO - wielka migracja OHMU, które umierały, roznosząc zarodniki, co przyczyniało się do powstawania nowego lasu. W ten sposób zniszczonych zostało wiele miast, a las pokrył jeszcze większą powierzchnię planety... Kushana może doprowadzić do katastrofy ekologicznej... Naushika jest bliska odkrycia tajemnicy lasu... Ocalali mieszkańcy Pejitei znajdują okrutny sposób, by w akcie zemsty za zniszczenie ich miasta roznieść w pył armię Kushany... Dolina Wiatru okupowana przez Torumekijskie wojsko jest śmiertelnie zagrożona...

Co będzie dalej? Legendy staną się rzeczywistością...

Jedyną wadą tego wspaniałego filmu jest zbyt wyraźne zarysowanie stron konfliktów - dobro vs zło, natura vs ludzie... - i ograniczenie wielowątkowej mangi do jednego praktycznie tematu - ekologii. Oczywiście, nie zrozumcie mnie źle, nie jest to aż tak jaskrawe, jak np. w filmach pana D; refleksja o zbytnim uproszczeniu nasunie się tylko komuś, kto wcześniej poznał mangę. Dlatego też, aby nie zepsuć sobie przyjemności z oglądania, szczerze radzę uczynić to przed sięgnięciem po wersje papierową. A obejrzeć naprawdę warto, bo... bo to film Miyazakiego! I to powinno wystarczyć, ale pociągnę wątek. To co przykuwa uwagę, to przepiękne kolory (te pustynne pejzaże i cudowny las) i muzyka Joe Hisaichi'ego, znanego także z innych filmów Miyazaki'ego. A to właśnie od Naushiki rozpoczęła się ich współpraca, której owocami do dziś możemy się delektować.



OPOWIEŚĆ Z DOLINY WIATRU II - CZYLI JAK BYŁO NAPRAWDĘ...

Miyazaki nie był zadowolony z zakończenia przedstawionego w filmie. Nie satysfakcjonowało go rozwiązanie w stylu "deus ex machina", dlatego powrócił do pisania mangi "Naushika". Oczywiście, powtarzanie historii pokazanej w filmie nie miałoby większego sensu - dlatego sceny znane z zakończenia anime zostały mocno zmienione i nabrały innego znaczenia. Gdy w anime już dawno skończyły się napisy końcowe, opowieść z mangi toczy się dalej, pchając historię na nowe tory, ukazując czytelnikom całkiem zaskakujące sytuacje. Zresztą już pierwsze dwie części mangi, na których zarysie fabuły oparte zostało anime, znacznie różniły się od wersji celuloidowej. Opowieść, którą Miyazaki publikował co miesiąc w magazynie Animage, miała znacznie bardziej rozbudowane tło wydarzeń, o wiele bardziej skomplikowaną fabułę. I znacznie mroczniejszą.

Główne różnice w fabule polegają na tym, że w mandze występują dwie potężne siły - Królestwo Torumekii oraz teokratyczne Imperium Dorok. Szykuje się wojna - Dolina Wiatru, jak i inne państewka Peryferii, sprzymierzeńcy Królestwa Torumekii, zobowiązana jest wystawić jednostkę, która odda się pod rozkazy Kushany i dołączy do wojska Imperium. Ponieważ wódz jest umierający, do walki stawia się następca - Naushika.

©Tokuma Shoten/Hakuhodo

"Po nakręceniu filmu powiedziałem sobie, że jeśli chcę kontynuować mangę, powinienem podejść do problemu znacznie poważniej, ale kiedy zacząłem, było tyle różnych rzeczy, których nie rozumiałem. Od początku do końca - skończyło się na pisaniu mnóstwa niezrozumiałych rzeczy."

Hayao Miyazaki

CIEMNA STRONA MIYAZAKI-SAMA

Miyazaki znany jest szerokiej publiczności ze swoich pogodnych, przepełnionych optymizmem filmów, takich jak "Totoro" czy "Kiki". Dlatego też manga "Naushika" jest dla nich sporym zaskoczeniem. Wprawdzie Miya-san nigdy nie uciekał od przedstawiania wszystkich aspektów ludzkiej natury (patrz choćby Porco Rosso), ale nigdy nie było pokazane to tak sugestywnie i bez żadnych ogródek czy przemilczeń. Świat wykreowany w tej historii przez Miyazakiego pełny jest gniewu, zła, bólu... Ludzie pokazani są ze swojej najgorszej strony - małostkowi, zawistni... Oczywiście, nie znaczy to, że karty tej mangi zamieszkują hordy wynaturzonych bandytów - zamieszkują ją po prostu ludzie z krwi i kości - czasem szlachetni, czasem okrutni, jak każdy z nas. Oto ukazany nam zostaje świat taki, jaki jest naprawdę. I wizja ta okazuje się mroczna!

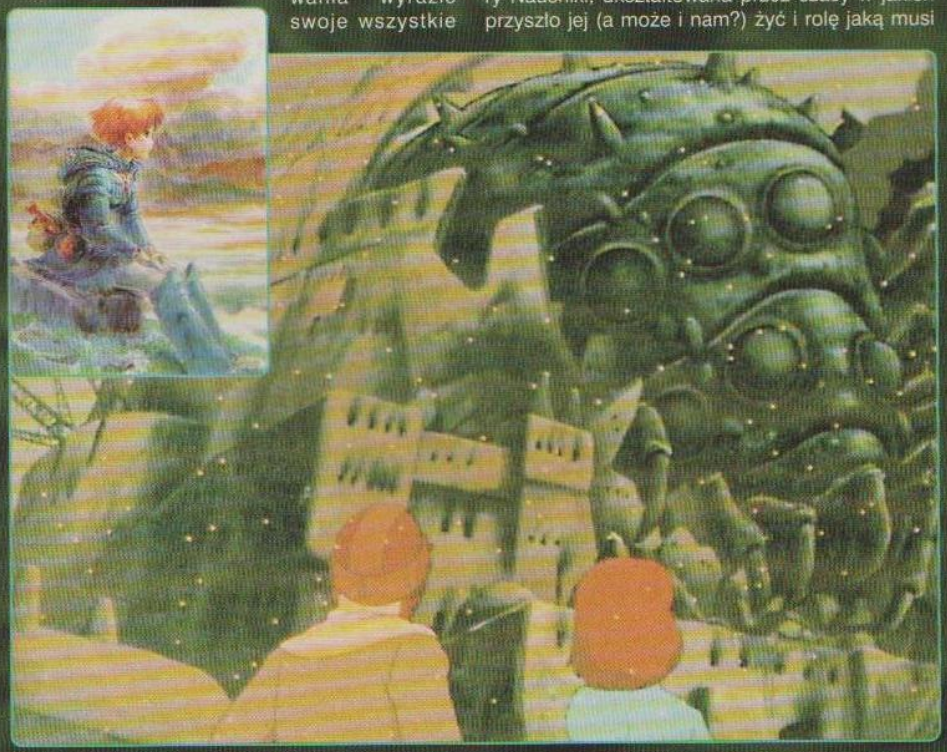
Tak! Bo mroczny jest człowiek! Ale uwaga! Najważniejsze!!! W tej mandze nie ma ani jednej negatywnej postaci!!!

Nasuwa się pytanie, skąd tyle negatywnych emocji w mandze kogoś, kto stworzył tyle pogodnych wizji? Tworzenie "Naushiki" było rozciągnięte w czasie na długie trzynaście lat, czasem Miyazaki przerywał rysowanie, by nakręcić film. Wydaje się, że manga była dla niego odskocznią od anime, które MUSIAŁY być pogodne - choćby dlatego, że takich filmów od Miyazakiego oczekiwała publiczność. Wszystkie złe emocje i refleksje przelał na papier - Miya-san uważa, że tylko tworząc mangę nie czuje żadnej presji - może więc bez skrępowania wyrazić swoje wszystkie uczucia. Ale to działało też w drugą stronę - filmy pozwalały mu uciec od Naushiki, od rysowania, gdy po prostu nie wiedział, jak dalej poprowadzić historię. Po ukończeniu każdego filmu potrzebował czasu, by zebrać się w sobie i kontynuować pracę. Nigdy nie miał zaplanowanego zakończenia, a nawet pojęcia, dokąd zmierza - opowiadana historia porywała go i ciągnęła sama z siebie, zmierzając właściwie nie wiadomo dokąd. Wokół Miyazakiego zmieniał się świat i to zawsze znajdowało odbicie w treści "Naushiki".

Ale... Świat jest tylko sceną. To aktorzy są najważniejsi.

KSIĘŻNICZKA, KTÓRA KOCHAŁA INSEKTY

Bohaterka tej opowieści. Księżniczka Doliny Wiatru. Mądra i piękna, doskonały szermierz i jeździec wiatru (używa Mehve, lotni z wbudowanym silnikiem), potrafi czytać wiatr. Jej zdolności empatyczne pozwalają jej nawet na porozumiewanie się z owadami z Morza Nieczystości. Kocha wszystko co żyje - dlatego wojna jest dla niej wstrząsającym przeżyciem. Podejmuje desperackie próby powstrzymania masowego zabijania - ale nie jest to możliwe. Kocha wszystko, co żyje - ale sama ręce ma splamione krwią... "Zabija z uśmiechem na twarzy". Naushika - delikatna dla roślin i owadów, w obliczu zagrożenia pokazuje inną stronę swej osobowości, ma rozwinięty instynkt zabójcy... Zapomina się w gniewie niczym Ohmu zżerany przez wściekłość. Ta początkowa dwoistość natury Naushiki, ukształtowana przez czasy w jakich przyszło jej (a może i nam?) żyć i rolę jaką musi



Teto
Lisiórka (pollis, półwiewiórka), małe zwierzątko, które wszędzie towarzyszy Naushice i nigdy się z nią nie rozstaje.

Jhil
Ojciec Naushiki, stary wódz Doliny Wiatru. Jest niesprawny z powodu zakażenia trucizną Morza Nieczystości. Naushika prowadziła badania nad roślinami toksycznego lasu, by znaleźć dla niego lekarstwo.

Yupa
Nauczyciel Naushiki, legendarny szermierz, przemierzający świat w poszukiwaniu rozwiązania tajemnicy Morza Nieczystości. Dla mieszkańców Doliny Wiatru stanowi źródło wiadomości o świecie. Wielki i prawy człowiek, potrafi powstrzymać Naushikę, gdy ta traci kontrolę nad sobą. Widać, że odnalazł swoją drogę w życiu - i jest to ta sama droga, którą podąża Naushika. Do końca wierny swoim wartościom i zasadom - w celu uniknięcia rozlewu krwi potrafi nawet poświęcić samego siebie...

Kurotowa
Prawa ręka Kushany. Chyba jedyny "zwykły człowiek" w całej tej historii. Ma własne ambicje i sekretną misję od Króla Vu, ale później staje się bardzo lojalny wobec Kushany. Więź, jaka nawiązuje się między nimi, jest piękna - wspomnieć można choćby scenę, gdy Kushana trzyma rannego Kurotowa w ramionach, z hordami insektów nad ich głowami, otoczeni przez ciała nieboszczyków i śpiewa mu delikatnie... Kurotowa, dzięki swoim cynicznym komentarzom wnosi wiele humoru. Jest w pewnym sensie, tak samo jak Marco z "Porco Rosso", alterego Miyazakiego.

Mito
Jeden z kilku "wujków" Naushiki, on i jego kompania towarzyszą jej w wojennej wyprawie. Niezwykle lojalni, gotowi do wszelkich poświęceń za Księżniczkę - a wszystko to z miłości jaką ją darzą. Tak właśnie odpłacają Naushice za jej uczucia.

Kai i Kui
Toriuma, czyli ptaki o przeznaczeniu podobnym do konia. Należą do Yupy. Kai otrzymała Naushika, gdy poszła na wojnę.

Król Vu
Król Torumekii, ojciec Kushany. Człowiek ambitny, lecz jego ambicje są niezdrowe. Chce użyć Wojownika Boga, by zapanować nad nadającym się jeszcze do życia światem. Nieufny wobec swojej rodziny (z wzajemnością zresztą), potrafi wysłać swoje dzieci na pewną śmierć, obawiając się przewrotu pałacowego. Odegra ważną rolę w finale tej opowieści, wtedy poznamy go z zupełnie innej strony.

Błazen
Nieodłączny towarzysz Króla. Błaznów i króli zawsze wiązały szczególne więzi - tak jest i w tym przypadku. Sprytny i inteligentny, pod postacią bezczelnej pokraki, Błazen jest właściwie jedyną osobą, której może zaufać.

Miralupa
"Imperator, Brat Młodszy" Imperium Dorok - tak brzmi jego oficjalny tytuł. Posiada moc paranormalną, którą odziedziczył po ojcu. To on tak naprawdę rządzi Dorok, wzbudzając lęk swoich poddanych. Utrzymuje się przez wieki przy życiu, dzięki procesom regeneracyjnym, jakie opanowane zostały przez naukowców imperium.

Namulis
"Imperator, Brat Starszy" Imperium Dorok. Nie posiada tajemnej mocy, przez ostatnie sto lat był zamknięty przez brata w pałacu, co nie zostaje bez zdecydowanie negatywnego wpływu na jego psychikę. Swą długowieczność, w przeciwieństwie do brata, zawdzięcza przeszczepom i modyfikacjom genetycznym.

Święty (Holy One) z Mani
Kapłan i przywódca plemienia Mani, stanowiącego część Imperium Dorok. Widzi w Naushice mitycznego zbawiciela, nie patrząc na to, że była wrogiem Imperium. Krocząc drogą, Naushiki rzuca na szalę swoje życie, wierząc, że zaprowadzi go ona do legendarnego Czystego Miejsca. Podobnie jak inni kapłani, dysponuje zdolnościami psionicznymi.

Ketcha
Dziewczyna z plemienia Mani. Podróżuje wraz z Yupą i Asbelem.

Chikuku
Mały chłopiec, bardzo tajemnicza postać. Naushika spotkała go w opuszczonej świątyni. Posiada niesamowicie silną moc paranormalną - ma możliwość porozumiewania się na odległość i narzucania innym wizji. Używa swej mocy dla Naushiki, którą uważa za apostoła. Nie wiadomo, czy do końca zdaje sobie sprawę ze swojej mocy, co czyni z niego ewentualnego potwora na miarę Akiry.

Charuka
Dowódca Armii Imperium Dorok. Bardzo lojalny wobec Miralupy, jest pewien obaw, że Naushika okaże się mitycznym "Odzianym w Błękit", który przyniesie zagładę Miralupie i Imperium Dorok. Po osobistym spotkaniu z dziewczyną przekonuje się, że Naushika nie jest wrogiem. Jest sprawiedliwym i trzeźwo myślącym człowiekiem, wybiera zawsze rozwiązanie najlepsze dla swego ludu - nawet jeśli ma to oznaczać współpracę z "wrogiem" - Naushiką.

grać, może stanowić dla widza i czytelnika pewien szok - w Naushice jest coś demonicznego, coś co upodabnia ją do zwierzęcia. W dodatku cały czas jest to ta sama łagodnie uśmiechnięta Księżniczka, którą kocha cała Dolina Wiatru.

Nie są to łatwe czasy - nie ma więc i miejsca dla prostych ludzi. Jednak w opowieści szybko zaczyna dominować ta Naushika, którą wszyscy uwielbiają - oddana i skłonna do poświęceń za swoich (i nie tylko) ludzi, dobra i altruistyczna - nie jest protagonistką, która pokonuje przeciwnika - lecz taką, która stara się zrozumieć lub zaakceptować innych. Miyazaki uważa, że do tego byłaby zdolna tylko kobieta. Mężczyzna zachowujący się w ten sposób wydał mu się nienaturalny i nie jest to ze strony Miyazakiego przejaw jakiegoś rodzaju dyskryminacji płciowej, tylko świadomość zakorzenionych w kulturze i tradycji archetypów (stereotypów?). Od mężczyzny oczekuje się czegoś innego. Takie jest jego uwarunkowanie kulturalne. Na przykład zemsty za śmierć rodziców - Naushika jest ponad to, jakby żyła w innym wymiarze, na innym poziomie świadomości. Jej gniew szybko gaśnie, zastąpiony innymi uczuciami - ona podąża własną drogą - zrozumienia natury i odnalezienia równowagi i swego miejsca na Ziemi. Drogą do prawdy. A za nią idą inni.

"Błagam cię, czyś jest bóstwem, czy panną śmiertelną!
Jeśliś jedną z tych bogiń w niebiesiech udzielną,
Tedy zdasz mi się córą wielkiego Kroniona,
Z Artemidy kibicią i wzrostem jak ona (...);
Różnym ja się, przeróżnym napatrzył narodom,
A równej nie znam tobie. Cześć i podziw razem!"

Homer, "Odyseja"

Miyazaki stworzył Naushikę zafascynowany dwiema postaciami ze starych opowieści. Pierwszą z nich była Nauzykaa z "Odyseii" Homera. Była ona księżniczką Feaków zamieszkujących wyspę Scherię. W czasie swej wędrówki Odyseusz dotarł i na tę wyspę, rzucony na jej brzeg gniewem Posejdona. Tam rannego, pokrytego krwią, mułem rzecznym, strasznego - znalazła go księżniczka Nauzykaa. Nie tylko nie przestraszyła się strasznie wyglądającego, niemal potwora, ale obmyła go, nakarmiła i odziała w czyste szaty. Ojciec Nauzyki, król Alkinoos i jego żona obawiali się, że dziewczyna zakocha się w wędrowcu - zmusili Odyseusza, by odpłynął. Według legendy Nauzykaa nigdy nie wyszła za mąż, lecz została pierwszą kobietą minstrelem i podróżowała po różnych krajach, śpiewając o przygodach Odyseusza. Zajęła ważne miejsce w doświadczonym przez los sercu Odyseusza... Naushika przypomniała Miyazakiemu również bohaterkę japońskiej legendy - "księżniczkę, która kochała insekty". Była córką arystokratycznej rodziny i uchodziła za ekscentryczną - nie goliła brwi i nie czerniła zębów, co było jawnym wystąpieniem przeciwko obowiązującym wówczas (początek XI wieku) normom społecznym. Osiągnąwszy wiek odpowiedni do zamążpójścia nadal wolała bawić się w polu i oglądać choćby przepoczwarzanie się larwy w motyla. Kochała insekty - tak jak Nauzykaa dostrzegła piękno w ubłoconym i pokrytym krwią rozbitku, tak ona piękno znajdowała w owadach, widząc i rozumiejąc więcej niż inni. Niestety, nie mogła ona, w przeciwieństwie do Nauzyki, uciec od restrykcyjnych norm społecznych w świat muzyki, nie spotkała także żadnego Odyseusza...

"Podświadomie, Nauzykaa i ta japońska księżniczka stały się jedną osobą w moim umyśle"

Hayao Miyazaki

ZRANIONY PTAK

Gdy oglądamy anime, Kushana jest pierwszą kandydatką do znienawidzenia. Krótkowzroczna, okrutna władczyni, ze cyborgizowaną ręką (prawdziwą straciła przez insekty), jest zdecydowanie negatywną postacią. Czytelnicy przeżyją zdziwienie. Kushana z mangi w niczym nie przypomina tego potwora znanego z anime. Jest czwartą księżniczką Torumekii i dowódcą Trzeciej Armii. Jest bardzo kompetentnym przywódcą, lojalną i całkowicie poświęconą swoim ludziom, a oni rewanżują się tym samym, gotowi oddać za nią życie. Rodzina Kushany to klika pałacowych intrygantów i spiskowców, ich wzajemne stosunki oparte są na szczerej nienawiści i żądzy władzy... Gdy Kushana musi ruszyć na pole walki, oznacza to opuszczenie matki, doprowadzanej do szaleństwa przez truciznę Króla Vu. Jest silną, lecz głęboko zranioną osobą. Truciznę, nawet jej nie dosięgając, odcisnęła swoje piętno... Zmuszona rozkazami ojca i braci czyni zło, bierze udział w rozpętaniu wojny... Ale spotkanie z Naushiką ją odmieni, wydobędzie na wierzch te wszystkie dobre, uśpione cechy charakteru...

PRZED NAUSHIKĄ - Sobaku no tami

Opisując "Naushikę", należy wspomnieć o innej mandze Hayao Miyazakiego, która w pewnym sensie była jej prototypem. "Sobaku no tami", bo o niej mowa, była bliższa noweli graficznej niż klasycznej mandze - większość tekstów pisanych jest na zewnątrz ramek, niewiele jest dymków dialogowych. Akcja ma miejsce w XI wieku w centralnej Azji. Bohaterem jest Tem, chłopiec z plemienia Soqute. Wraz ze swoim ojcem mieszkają w namiocie na stepie, hodują owce. Pewnego dnia znajdują rannego mężczyznę ściganego przez nomadów Kittari. Ojciec Tema ginie zabity przez żołnierzy Kittari, odmawiając wydania rannego. Chłopiec i mężczyzna, przygotowujący jak się okazuje powstanie przeciwko Kittari, wyruszają w podróż do stolicy Soquote, Pejite...

Historia jest zaskakująco ponura, zważywszy, że była pisana dla dzieci. Zajmuje się takimi sprawami, jak niszczycielska siła wojny, zdrada, brzydota ludzkiej natury w sytuacjach podbramkowych, pokazana jest śmierć kilku postaci. Widoczny jest, typowy dla tamtego okresu, wpływ "boga mangi", Osamu Tezuki, ale oprócz tego widać wyraźnie styl i motywy łatwe do odnalezienia w późniejszych dziełach Miyazakiego, zwłaszcza Naushice.

DLA TYCH, CO CZYTALI...

UWAGA! Ten rozdział zawiera dużą ilość spojlerów, więc jeśli jeszcze nie czytaliście "Naushiki", omińcie go!

Zakończenie jest dość zaskakujące, nieprawdaż? Hayao Miyazaki, który dawno temu zaczął pisać Naushikę i Hayao Miyazaki, który skończył ją trzynaście lat później - były to już dwie różne osoby. Naushika odmieniła go, zweryfikowała poglądy na wiele spraw... Oczywiście, Miyazakiemu udało się to, co zwykle - swoim dziełem wpłynął na odbiorców. Zaszczepił w nich swoje dylematy i wątpliwości, pomógł (a może i utrudnił?) zrozumienie świata, zrozumienie życia... Zmusił do myślenia. I czasem zmienił. Przeczytajcie, co napisał w liście do mnie mój przyjaciel Duch:

"Wiesz czemu Naushika jest moją ulubioną mangą? Bo dotyka spraw bardzo mi bliskich. Otóż moim największym celem i filozofią życiową było przez długi czas wysadzenie świata. Uznając głupotę rodzaju ludzkiego i fakt, iż w moim mniemaniu nie jesteśmy gatunkiem naturalnym, a mutacją, błędem, chciałem pomóc naturze w odrodzeniu się i rozpoczęciu wszystkiego od nowa. Naushika pokazała mi jednak inną drogę. Przyjęła wyraźnie przeciwną postawę, wierząc w wielką, samowystarczalną moc natury. A co najważniejsze, pomogła mi odnaleźć w sobie cząstkę najbardziej naiwnego z uczuć - wiary w ludzi, ich życie i czyny. Zagmatwało to jedynie moje rozważania (jak to pięknie ujęłeś: "Chciałoby się wysadzić świat, ale Naushika nie pozwala, co?...:), wdzięczny jednak jestem córce Jhila z Doliny Wiatru za jej nieustający entuzjazm i nadzieję. No i za ten śliczny nosek... A Ty? Za co kochasz Naushikę?..."

Ale czy jej wybór był naprawdę słuszny? Końcowe rozdziały Naushiki przypominają mi znakomite opowiadanie Baranieckiego "Głowa Kasandry" (poszukajcie w starych "Fantastykach", około 1983-84 roku). Główny bohater "Kasandry..." stanął w obliczu takiego samego wyboru jak Naushika. Autor nie dał jednak odpowiedzi jak postąpił bohater, decyzję i refleksje pozostawiając czytelnikowi. Może po prostu sam nie wiedział, jak postąpić? A czy ktokolwiek z nas wie? Bo może tak byłoby lepiej? "Wysadzić świat", zmieść z powierzchni ludzkie plemię, które przez tysiące lat niczego się nie nauczyło. I nie rokuje żadnych nadziei na zmianę. Jeśli przyjrzymy się historii człowieka, to zobaczymy jedno wielkie bagno, wielki gnój moralny - tyle, że w zmieniających się dekoracjach. Ach, ileż to różnych powodów, ileż ideologii, by usankcjonować zabicie drugiego człowieka. By usprawiedliwić zło. By zawładnąć innymi, złożyć istnienia na ołtarzu własnej pychy. Ileż energii człowiek wkłada w uciszanie resztek swojego sumienia. Nic dziwnego, że niektórzy mają dość. Że nie widzą sensu w ciągnięciu tego cyrku, jakim jest ludzkość. Prawda? Koniec przedstawienia. Niech ogień nas oczyści, niech wypali nasienie zła, które w sobie nosimy.

"Myślałem, że już tego nie zrobią. Myślałem, że mają już dosyć takich rzeczy, skoro robili już takie potworności wcześniej, ale okazuje się, że wcale nie mają dość. Nauczyłem się, że ludziom nigdy nie jest dość. Nauczyło mnie to, jaki byłem naiwny."

***Hayao Miyazaki** o wojnie domowej w Jugosławii*

Ale mimo to Miyazaki zobaczył coś więcej. Przez te trzynaście lat, w czasie których pisał i rysował Naushikę, świat wokół Miyazakiego się zmieniał. On sam się zmieniał. Zadawał sobie i innym pytania - te same, które od wieków nie dają spokoju ludziom, których coś obchodzi. Nie wiem, czy akurat Miyazakiemu udało się niemożliwe, czy znalazł odpowiedź. Ale jednego jestem pewien. Hayao-san dostrzegł w człowieku coś, co pozwoliło mu uwierzyć. Uwierzyć, że gdzieś jest dla nas szansa. Że jednak sobie poradzimy. Tak, jak radziliśmy sobie do tej pory, łącząc w sobie i dobro, i zło, tworząc z tych przeciwieństw magiczną mieszankę - człowieczeństwo. Oto, czego dokonał Miyazaki. Zaakceptował człowieka takiego jakim jest, nadal żywiąc nadzieję, że pierwiastek dobra w końcu przeważy. I znajdą się ludzie, którzy będą o to walczyć. Którzy wybiorą drogę Naushiki. "Nieważne, jak trudne to będzie... musimy żyć" - niech te słowa Naushiki zostaną na zawsze w naszych sercach.

ZA CO KOCHAM NAUSHIKĘ

Ha, to naprawdę dobre pytanie... Za Naushiką poszły zastępy wyznawców, poszli za siłą jej miłości, za jej siłą zrozumienia całego świata - każdej żywej istoty, każdego drobnego bytu. Wiecie, jestem na co dzień strasznym egoistą, ale zdarzają mi się takie dni, takie chwile, kiedy czuję więź z całym wszechświatem... Nie potrafię dokładnie opisać tego uczucia - czuję się wtedy tak, jak bym rozumiał każdego człowieka, w każdym potrafił dostrzec jakieś piękno, jakiś szczegół, który czyni go człowiekiem w pozytywnym tego słowa znaczeniu... Jest mi wtedy tak lekko na sercu... ale to szybko mija. Tak samo niespodziewanie, jak się pojawia... Myślę, że Miyazaki też ma takie dni, i to pewnie dużo częściej niż ja - ale do czego zmierzam? Otóż Naushika jest taka cały czas. I to w niej podziwiam, to w niej kocham, do tego tęsknię. Tęsknię do tego, by w drugim człowieku nie widzieć wroga, potencjalnego oszusta czy przeciwnika - ale człowieka, istotę ludzką, z jej pragnieniami, uczuciami... nawet jeśli na pierwszy rzut oka wydaje się, że w tym człowieku nic wartościowego być nie może. I czasem, chciałbym tak, jak Naushika, dostrzec piękno Treserów Robali. Chciałbym choć raz komuś zaufać - i żeby nie był to objaw naiwności... Ale... zawsze jest jakieś ale... *"Bo widzisz, Michio, jej się wszystko tak udaje..." - Duch.* No właśnie, nie, nigdy nie będziemy w stanie osiągnąć tego stanu świadomości, który stał się udziałem Naushiki, choć Miyazaki wydaje się myśleć coś zupełnie odwrotnego.

Tęsknota na zawsze pozostanie tęsknotą.

Koniec części pierwszej [****]

"Kaszlący król" Shimo Michio

PS. **Mały suplement: "On Your Mark" i "Naushika". Obejrzałem i opisałem OYM (Kawaii nr 20), zanim w moje ręce trafiła manga "Naushika". Muszę przyznać, że cieszę się z tego powodu - pozwoliło mi to wtedy zachować pewien dystans, teraz zatarty zupełnie przez Naushikę. Gdy czytałem tą mangę, uderzyło mnie niesamowite podobieństwo Anioła i Naushiki (w scenach koszmarnych wizji) - to samo spojrzenie, ta sama prosta sukienka... do tego dochodzi legenda o białoskrzydłym apostole i już mamy kompletny obraz. Nie wiem dlaczego, ale nie potrafię teraz patrzeć na OYM inaczej niż przez pryzmat Naushiki... Wyznawcy wieżący w swego Mesjasza? Hmm...**

PS2. **Odpowiedź na list fana - "Dlaczego konkurs z Kiki był taki prosty?" - ponieważ nagroda była prosta. ^_-**

***) "Ostatni Jednorożec" - film ten, na podstawie znakomitej powieści fantasy Petera S. Beagla., jest kooprodukcją studia Topcraft oraz Amerykanów (scenariusz, muzyka). Jest dostępny w Polsce na kasetach video (można je dostać wszędzie). Jest na tyle ciekawy, że prawdopodobnie wkrótce napiszemy o nim więcej.**

***\) No chyba, że chcecie Robina przyprawić o zawał. I jeszcze bonus: mała anegdotka - w czasie prac nad filmem Anno trzymał na swoim biurku olbrzymią stertę anime, mang i różnych książek z potrzebnymi mu informacjami, tak że ledwo starczało miejsca na arkusz papieru do rysowania. Miyazaki podobno zapytał: "Jak on sobie wyobraża zabrać stąd to wszystko, gdy praca będzie skończona?" ^_^**

*****) Na podstawie polskiego tłumaczenia Eloa i Mary. Pozdrawiam i dziękuję Mary za support! ^____^**

******) W części drugiej między innymi - co jest lepsze - "Naushika" czy "Diuna", a także dalsze rozważania nad sensem istnienia.**

Kaze no Tani no Naushika

Nausicaa of the Valley of Wind

Produkcja anime: Tokuma Shoten/Hakuhodo
Dystrybucja: Toei Kabushiki Kaisha
Autor mangi: Hayao Miyazaki (4 tomy)
Reżyseria: Hayao Miyazaki
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Muzyka: Joe Hisaishi
Czas: 116 minut

Asbel

Brat bliźniak Rastel. Jedyny ocalały z pogromu Pejite. Nienawidzi Kushany i Torumekian. Bardzo dobry mechanik i pilot - jego samotny rajd na konwój torumekańskich statków powietrznych zadał im wiele strat - w ten sposób pragnął zemścić się za śmierć swego ludu. Zestrzelony, został uratowany przez Naushikę na dnie Morza Nieczystości, gdzie razem byli świadkami odkrycia sekretu lasu. Podróżuje razem z Yupą.

Rastel

Księżniczka królewskiej rodziny Pejite. Wraz z innymi uciekła z Pejite po inwazji armii Kushany, lecz ich statek rozbił się w Dolinie Wiatru. Umarła na rękach Naushiki, ostatnimi siłami dając jej tajemniczy kamień, mający coś wspólnego z Wojownikiem Boga, znalezionym i wydobytym w Pejite.

Leśni Ludzie

Ludzie, którzy wybrali drogę życia w zgodzie z lasem. Opuścili cywilizację ognia, by koegzystować z Morzem Nieczystości. Mieszkają w głębi lasu, ubierając się w membrany owadów, żywiąc ich jajami, tworząc bąble-namioty z ich wydzieliny. Są uważani za szlachetnych, Treserzy Robali poważają ich i czują przed nimi lęk.

Selm

Jeden z Leśnych Ludzi. W jego oczach można zauważyć tę samą moc, co u Naushiki. Oboje potrafią się porozumiewać bez słowa na odległość. Są jedynymi ludźmi, którzy poznają sekret świata na którym żyją. I zachowają go dla siebie.

Treserzy Robali

Najniższa kasta, żyjąca w Morzu Nieczystości. Hodują małe insekty, których używają do akcji poszukiwawczych i ratunkowych w lesie, żyją z tego, mogą być wynajęci przez kogokolwiek. Uważani za podludzi (strasznie śmierdzą), są przez wszystkich znienawidzeni (jednym z powodów jest ich brak szacunku dla zmarłych - plądrują zwłoki zabitych). Pod koniec opowieści zyskają jednak ważną rolę.

Pan Ogrodu

Nieśmiertelny strażnik sekretnego ogrodu, który Naushika znalazła w drodze do Shuwa. Próbuje odwrócić uwagę Naushiki od kontynuowania jej podróży. Tajemnice, jakie jej przekazuje, są punktem zwrotnym opowieści. Tajemnicza postać.

Wojownik Boga

Biorobot, gigantyczne dziecko bioinżynierii - jeden z tych, którzy przynieśli światu zagładę w czasie Siedmiu Dni Ognia. Wierzono, że wszystkie umarły - jednak w Pejite odkopano żywy egzemplarz. To odkrycie zmieniło historię i sprowadziło zagładę na miasto, które stało się obiektem ataku Torumekian, pragnących zawłaszczyć giganta do celów wojennych. Wojownik Boga odegra bardzo ważną rolę na końcu opowieści, wtedy też okaże się kim naprawdę były te machiny zniszczenia.

Ohmu

Gigantyczne larwy, królowie lasu. Często ogarnięte szałem zniszczenia gnają z lasu na oślep, niszcząc i dewastując ludzkie osady. Ich oczy są wtedy czerwone. Ohmu posiadają zdolności telepatyczne, dzięki którym mogą porozumiewać się z Naushiką. Są symbolem Natury, wyrazem jej dostojeństwa. Koniec historii rozwieje (prawie) wszystkie wątpliwości z nimi związane.

Dolina Wiatru

Mały kraj zamieszkiwany przez około pięćset osób. Zlokalizowany na skraju Morza Nieczystości, lecz stały czysty wiatr znad oceanu chroni Dolinę przed miazmą i zarodnikami, a także zapobiega wdarciu się Morza Nieczystości do Doliny. Dlatego ludzie z Doliny szanują wiatr, a głównym obowiązkiem wodza jest odczytywać i używać wiatru do ochrony Doliny. Dolinę Wiatru łączą z Torumekią układy pokojowe - Dolina jest uznawana za dominium, w zamian uczestniczy w działaniach wojennych Torumiekii.

Królestwo Torumekii

Wielkie militarystyczne królestwo położone na wschodzie Morza Nieczystości. Miasto stołeczne Tolas. Jest sprzymierzone z małymi nadgranicznymi państewkami, m.in. Doliną Wiatru. Wypowiada wojnę Imperium Dorok i żąda, by sprzymierzeńcy się do niej przyłączyli. Ten konflikt na zawsze odmieni losy świata i ludzi.

Imperium Dorok

Imperium położone na południowej stronie Morza Nieczystości. Całkowicie różni się od Torumekii, inny język, inna kultura, inny ustrój - teokracja. Składa się z 51 państw plemiennych, rządzonych przez mnichów. W Imperium władzę sprawuje dwóch synów Pierwszego Świętego Cesarza, wspomaganych przez Radę Mnichów. Stolica Shuwa. Naukowcy Imperium są w posiadaniu zaawansowanych technologii genetycznych.

Miasto Pejite

Przemysłowe miasto, sprzymierzone z Torumekią, którego mieszkańcy żyją z wykopywania starożytnych silników i ich sprzedaży. Pewnego dnia, przypadkowo odkryty zostaje półżywy Wojownik Boga. Sprowadza to zagładę na Pejite.

Morze Nieczystości

Rozległy, toksyczny las ogromnych grzybów, powstały po Siedmiu Dniach Ognia. Zamieszkały przez gigantyczne owady, wytwarza zabójczą dla ludzi miazmę. Bez maski filtrującej miazma może w ciągu kilku minut zniszczyć ludzkie płuca. Morze Nieczystości ciągle się rozrasta, połykając coraz większe połacie terenu, zabierając je ludziom. Jego pierwowzorem i inspiracją był ulubiony las Miyazakiego, Yakushima. Miya-san użył go także, już bez przeróbek, w Mononoke Hime.

Odcinkiem o Osamu Tezuce rozpoczynamy nowy dział "Na piedestale". Znajdziecie tu zarówno sylwetki największych twórców mangi, którzy przyczynili się do rozwoju tego gatunku, jak również najsłynniejsze tytuły, nawet te, które z punktu widzenia najmłodszych czytelników lekko trącą myszką. Mamy więc nadzieję, że formuła zaproponowana przez nas będzie złotym środkiem dla wszystkich zwolenników i zagorzałych przeciwników klasyki.

BÓG MANGI
OSAMU TEZUKA

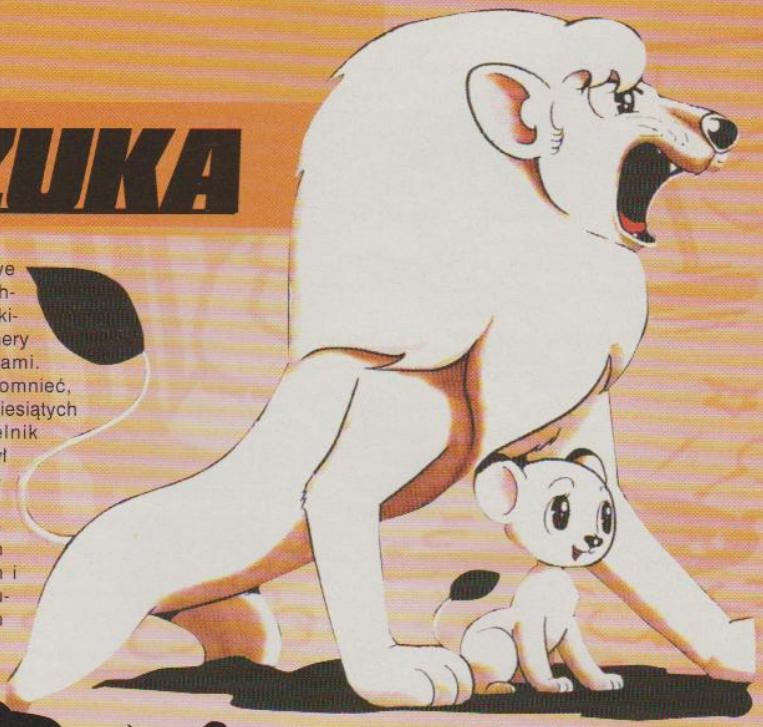
Gdyby nie Osamu Tezuka japońska manga nie byłaby tym, czym jest obecnie. To właśnie dzięki jego wysiłkom komiksy w Japonii awansowały z głupiutkich opowiastek dla dzieci do roli jednego z podstawowych elementów tamtejszej pop-kultury. Tezuka swoim rewolucyjnym podejściem do komiksu uczynił z niego poważne medium, dzięki któremu można było dotrzeć do najszerszej części społeczeństwa. Kiedy dziś spojrzy się na rynek wydawnictw mangowych, widzimy komiksy skierowane do niemal każdej grupy: od uczniów, po ciężko pracujących japońskich "białych kołnierzyków".

Osamu Tezuka rysował niemal wszystko. W swojej czterdziestoczteroletniej karierze stworzył opowieści rysunkowe z gatunku fantastyki, pierwsze thrillery medyczne, komiksy religijne, zajmował się adaptacją klasycznych dzieł literatury światowej. Tezuka w swoich mangach postawił na wiarygodne postaci, które potrafiły się zmagać z poczuciem winy, odpowiedzialnością, wiarą, bądź jej brakiem. Było to absolutne novum w komiksie, do lat pięćdziesiątych opanowanym przez zastępy nieskazitelnych super bohaterów. Dzięki staraniom Osamu Tezuki manga awansowała do miana poważnego medium, w którym poruszane są tematy ważne społecznie, a ich bohaterowie nie są tylko jednowymiarowymi postaciami. Nie na darmo do Tezuki przylgnęło określenie nadane mu przez japońskich miłośników jego twórczości - "manga-no kami-sama", czyli "bóg mangi". Ten zmarły w 1989 roku autor już na stałe wszedł do panteonu najważniejszych postaci japońskiej kultury.

WPŁYWY

Osamu Tezuka urodził się 3 listopada 1928 roku w zamożnej rodzinie z Toyonaka w Osace. Jego późniejsze zainteresowania zaczęły kształtować się już w dzieciństwie. Spędził je w Takarazuka w prefekturze Hyogo, sławnym ze sztuk wystawianych przez żeński teatr Takarazuka, który zainspirował później Tezukę do stworzenia pierwszej prawdziwej shojo mangi, "Ribon-no Kishi". Jak później przyznał, komiks ten "opisywał całe moje doświadczenie z Takarazuka".

Kolejnym życiowym odkryciem, które skłoniło młodego Osamu do rysowania komiksów, były filmy Walta Disneya. Dobra sytuacja materialna jego rodziny spowodowała, że jego ojciec, człowiek zafascynowany sztuką filmową, zakupił projektor, dzięki czemu w domu państwa Tezuka na stałe zagościły wczesne amerykańskie animowane krótkometrażówki i komedie z Chaplinem. Nic więc dziwnego, że Osamu Tezuka, będąc filmowym maniakiem, rysował swoje mangi starając się kierować zasadami narracji narzucanymi przez tę muzę. Do historii przeszły dziś jego efekty kinowe (tzw. cinematic techniques), ze wszystkimi najazdami kamery i filmowymi planami. Nie możemy zapomnieć, że w latach pięćdziesiątych przeciętny czytelnik przyzwyczajony był do statycznych obrazków w krótkich paskach komiksowych ukazujących się w dziennikach i tygodnikach. Tezuka zaoferował im zupełnie nową jakość.



PIERWSZE STOPNIE

Lecz zanim to nastąpiło, w 1946 roku Tezuka opublikował w "Shokokumin Shimbun" swoją pierwszą, kilkuobrazkową historię "Machan-no nikki", która nie wykraczała poza ówczesne kanony komiksu. Rok później nastąpiła prawdziwa odsłona, kiedy to Tezuka opublikował swój premierowy hit "Shin Takarajima" (na podstawie historii Shichimy Saikai). Czytelnicy byli zszokowani. Po raz pierwszy dostali do rąk dwustustronicowy komiks, który na dodatek operował wszystkimi schematami narracji sztuki filmowej. "Nowa Wyspa Skarbów" sprzedała się w oszałamiającym jak na ówczesne czasy nakładzie czterystu tysięcy egzemplarzy. Osamu Tezuka stał się supergwiazdą.

ROBOT - DUSZA JAPONII

Bodaj najbardziej znanym tytułem wykreowanym przez Osamu Tezukę jest "Tetsuwan Atom", bardziej znany poza Japonią jako "Astro Boy/ Mighty Atom". Manga, która ukazywała się w latach 1951-1968 na łamach magazynu "Shonen", opowiadała losy małego robota. Został on stworzony w XXI wieku przez naukowca, który w ten sposób pragnął ocalić od śmierci swojego syna. Obdarzony różnymi mocami chłopiec o atomowym sercu został jednak na początku wyklęty przez społeczeństwo. Z czasem, walcząc o dobro i sprawiedliwość, stał się idolem tłumów - zarówno tych komiksowych z Metropolis, jak i japońskich czytelników. "Tetsuwan Atom" jest również pierwszym bohaterem w dziejach Japonii, który doczekał się regularnej animowanej, jeszcze czarno-białej, serii telewizyjnej wyemitowanej po raz pierwszy w 1963 roku. Już jako "Astro Boy" okazał się też mangowym pionierem w Stanach Zjednoczonych, będąc pierwszym japońskim bohaterem z anime w amerykańskiej telewizji.

TYTAN PRACY

Lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte to czas bardzo wytężonej pracy. Tezuka Starając się maksymalnie wykorzystać swoją popularność i młodzieńczą energię, sypiał po trzy godziny dziennie, aby tylko zdążyć na czas z kolejnym komiksem dla wydawcy. Ci

ostatni potrafili nawet nocować u niego w domu tylko po to, aby dostać arkusz z gotową historią. Czasami rozmowy Tezuki z wydawcami przeradzały się w regularne mordobicia, kiedy na przykład lekko poirytowany autor potargał na oczach przerażonego wydawcy dopiero co ukończone plansze.

"Manga-no kami-sama" był znany z tego, że nigdy nie mówił "nie". Aby podołać wszystkim zamówieniom Tezuka zaczął od lat pięćdziesiątych zatrudniać asystentów, dla których pełnił rolę mentora i kierownika artystycznego. Z tego grona wyrosła bardzo duża grupa artystów, znanych później ze swoich solowych prac: Shotaro Ishinomori, czy Moto Abiko.

ANIMATOR

Oczywiście Tezuka miał bardzo duże ambicje. Od zawsze pragnął tworzyć filmy animowane, jednak kryzys czasów powojennych początkowo uniemożliwiał mu to. Kiedy więc nadarzyła się okazja związania się ze studiem Toei Daga, wykorzystał ją niemal w stu procentach. Później pracował z Taiji Yabushitą przy filmie długometrażowym "Sai-Yu-Ki". W 1961 roku zakłada swoje własne studio animacji Mushi Productions, przechrzczone w 1976 roku na Tezuka Productions. W 1962 roku ukończył prace nad swoim pierwszym filmem "Aru Machikado-no monogatari". W tym samym roku namówił producentów na trzydziestominutowy film na podstawie mangi "Tetsuwan Atom", twierdząc, że jest go w stanie wyprodukować za sumę mniejszą niż pięćset tysięcy jenów. Mimo podejrzanie niskiej sumy zapadła zgoda na rozpoczęcie produkcji, a sama seria, jak już wiecie, okazała się prawdziwym killerem. Do 1972 roku adaptował wszystkie swoje największe serie na język animacji dorzucając do tego dorobku kilka oryginalnych scenariuszy.

Animacja w życiorysie Osamu Tezuki to zupełnie osobny rozdział i zasługuje na specjalne potraktowanie. W końcu, jak sam żartował, manga była jego żoną, a animacja - jego kochanką (podaję za: Frederik L. Schodt, Dreamland Japan: Writings On Modern Manga, wyd. Stone Bridge Press, s. 238). Niestety, mimo iż był w tej materii niezwykłym wizjonerem, jako menadżer był do niczego. Różne projekty, włączywszy w to erotyzujące filmy "Cleopatra" i "Sen'ichiya-no Yoru" ("Baśnie tysiąca i jednej nocy"), nie przyniosły wpływów mogących zwrócić nakłady. Prywatne studio animacji Osamu Tezuki Mushi Productions zbankrutowało w 1973 roku. Odrodziło się, jak już napisałem, w 1976 roku pod nazwą Tezuka Productions.

Śledząc uważnie rynek wydawniczy w innych krajach w połowie lat sześćdziesiątych Osamu Tezuka postanowił wprowadzić kolejne innowacje. Skierował się do bardziej wymagających czytelników. Na przełomie 1965-1966 roku powstaje "Wonder Tree". Rok później "The Vampires", na przełomie 1967-68 roku - "Dororo" i od 1968 roku, pozycja bodaj najbardziej znana z tego grona, "Hi-no Tori" (znana również pod tytułem "Phoenix"). Ukazywała się ona do

1971 roku na łamach magazynu "Com". W 1972 roku rozpoczął prace nad biografią Buddy dla "Kibo Comics", ukończonej dopiero dziesięć lat później. W tym samym czasie, tj. w latach 1973-1978, rysował "Black Jacka", najdłuższą z dotychczasowych serii (244 odcinki zajmujących w sumie 4093 strony).

OSTATNIA DEKADA

W ostatnim okresie swojej twórczości Osamu Tezuka więcej czasu spędził na leczeniu, niż przy biurku kreślarskim. Mimo wszystko postanowił realizować różne alternatywne, mało komercyjne projekty. W tej dekadzie powstały między innymi: komiksowa wersja biografii Beethovena, czy też zmieniona wersja "Fausta" Ghoetego, w której to Tezuka uczynił Mefistofelesa kobietą. Z ciekawszych informacji z tamtego okresu warto wspomnieć, że w 1984 roku wydawnictwo Kodansha zamknęło publikację dzieł zebranych Tezuki, które ukazały się w postaci trzystu tomów!

Osamu Tezuka zmarł 6 lutego 1989 roku, pozostawiając po sobie spuściznę ponad pięciuset mang, każda licząca od dwustu do czterystu stron. Na jego cześć największe i najbardziej prestiżowe gazety i magazyny japońskie poświęcały całe działy, w których podkreślały zasługi Tezuki dla kultury Kraju Kwitnącej Wiśni. Rokrocznie rośnie kult Osamu Tezuki, któremu poświęcone są liczne ekspozycje i którego imię widnieje na wielu nagrodach przyznawanych młodym twórcom komiksów. W 1990 roku Narodowe Muzeum Sztuki Nowoczesnej zorganizowało wystawę prac Osamu Tezuki, co było bezprecedensowym wydarzeniem w świecie twórców mangi i anime oraz niezwykłym uhonorowaniem pracy mistrza. Z tej okazji wydano okolicznościowy katalog, w którym na trzystu stronach umieszczono tysiąc pięćset czarno-białych i kolorowych reprodukcji z jego komiksów. W 1994 roku swoje podwoje otwarło Muzeum Osamu Tezuki w Takarazuka, które w dniu otwarcia odwiedziło ponad czterdzieści tysięcy ludzi, chcących w ten sposób oddać honor swojemu idolowi. W planach jest też budowa ogromnego lunaparku, nazwanego Tezuka World, który według założeń ma być otwarty najpóźniej w 2003 roku. Ma być dwa razy większy od tokijskiego Disneylandu i kosztować zawrotną sumę stu miliardów yenów, na którą złożą się prywatne firmy, banki i korporacje.

HOŁD (NIEZBYT) DOSKONAŁY

Jak ironizują niektórzy, najlepszym hołdem złożonym Osamu Tezuce było wyprodukowanie przez Disneya w 1994 roku "Króla Lwa", który z wielkim hukiem przetoczył się przez nasze ekrany. Fabuła tej kinowej produkcji była ewidentnie zapożyczona z mangi "Jungle Taitei" ("Król dżungli"), opowiadającej losy małego lwa, Kimby (w wersji disneyowskiej nazwanego Simba). Kradzież pomysłu była czytelna dla wszystkich znających oryginał, jednak przedstawiciele Disneya zarzekali się, że jest to ich oryginalny pomysł. W odpowiedzi na to Japończycy wyprodukowali swoją kinową wersję "Jungle Taitei", niemal w całości opartej na trzecim i ostatnim tomie mangi. Czyż to nie ironiczny uśmiech losu? Jeszcze czterdzieści lat temu to Osamu Tezuka czerpał garściami z dzieł Walta Disneya, a prawie pół wieku później koło historii zgrzytnęło, obróciło się i sytuacja się odwróciła. Takie czasy. Tezuka na pewno pęka ze śmiechu, gdyż takiego scenariusza z pewnością nigdy by nie wymyślił.

Mr.Gato

Z OSTATNIEJ CHWILI

*** Japońskie Ministerstwo Poczty i Telekomunikacji zapowiedziało, że najnowsza emisja noworocznych kart (na rok 2000) będzie poświęcona pamięci głównego bohatera mangi Osamu Tezuki i najsłynniejszego robota Kraju Kwitnącej Wiśni - Tetsuwan Atoma (tyt. ang. "Astro Boy"). Ich szalona popularność wynika z faktu posiadania przez nie unikatowego numeru, tak ważnego dla wszystkich kolekcjonerów. Dodatkowo w połowie stycznia 2000 roku odbędzie się losowanie nagród dla wszystkich szczęśliwych nabywców. (Na podstawie dziennika "Nihon Keizai").

**** Wytwórnia Columbia Pictures zapowiedziała sfilmowanie "Tetsuwan Atoma". Będzie to produkcja fabularna, która ukaże się w Hollywood pod tytułem "Astro Boy". Wytwórnia ta została wyselekcjonowana spośród pięciu największych spółek produkujących w USA filmy. Premiera zaplanowana została na 2001 rok.

© Osamu Tezuka

Cudowna podróż

The wonderful adventures of Nils

Nirusu-no fushigina tabi

Dawno, dawno temu. A może wcale nie tak dawno. W dalekiej Szwecji... a może o wiele bliżej niż nam się wydaje? Żył sobie pewien chłopiec o imieniu Nils. Rozrabiaka był z niego niesamowity, a jego wybryki znane były wszystkim wokoło. Oj, zalazł on za skórę wielu osobom, w szczególności zwierzętom, a wśród pokrzywdzonych znalazł się również pewien krasnoludek, który ukarał zuchwałość chłopca. Skrzat zamienił Nilsa w karzełka, nie większego niż on sam. To dziwne i nieszczęśliwe zdarzenie stało się początkiem wspaniałej przygody, cudownej podróży, w którą wraz z Nilsem od ponad stu lat udają się czytelnicy z całego świata...

Ta na pierwszy rzut oka "niepozorna bajeczka", którą zapewne wielu z Was odrzuci, już na wstępie, ze względu na jej "bajkowość", stała się podstawą do nakręcenia pewnego serialu anime, który swego czasu mieliśmy okazję oglądać w polskiej telewizji. Serial ten jest jeszcze wart uwagi z co najmniej jednego powodu. Nad wspomnianym filmem pracował bowiem człowiek, którego twórczość wielu z Was z pewnością zna i sobie ceni, mowa oczywiście o goszczącym niedawno w Polsce Mamoru Oshii. Jak dalej się przekonacie (?), film ten odegrał w życiu wielkiego reżysera ważną rolę, a ponadto został zauważony i wyróżniony w Japonii, gdyż wciągnięto go na listę filmów polecanych przez Ministerstwo Opieki Społecznej (!).

ANIME I KSIĄŻKA

Fabuła serialu całymi garściami czerpie z książki i nie ma się co dziwić, gdyż pierwowzór filmu zawiera w sobie całą masę krótszych historii, ludowych podań, które to właśnie składają się na przygody Nilsa. Jest to praktycznie gotowa podstawa do stworzenia scenariusza serialu. Oczywiście, zgodność z książką nie jest stuprocentowa, choć w znacznej mierze się z nią pokrywa. W największym skrócie przedstawia się ona następująco. W serialu Nils jest leniwym chłopcem, zamieszkującym dziewiętnastowieczną szwedzką wieś. Jest złośliwy w stosunku do słabszych stworzeń, w szczególności dla zwierząt domowych i właśnie ta złośliwość, podobnie jak w książce, staje się przyczyną jego kary i zarazem początkiem wielkiej przygody. Nils i jego chomik (hmm...) o imieniu Marchewka (którego nie ma w książce), zostają zmniejszeni przez urażonego skrzata i wraz z domowym gąsiorem o imieniu Morten (w polskim tłumaczeniu książki - Marcin), który ratuje Nilsa przed zemstą pokrzywdzonych przez niego zwierząt, dołączają do stada dzikich gęsi. Nils, Morten i stado dzikich ptaków, ścigani przez złośliwego lisa Mykitę, wyruszają do ojczyzny ptaków - Raplandii (w książce - Laponii).

Stadem gęsi dowodzi doświadczona i ceniona wśród społeczności zwierzęcej Akka z Kebnekajse. W skład jej grupy wchodzą: Yksi, Kaksi, Kolme, Nelie, Isi, Kusi oraz wcześniej wspomniani - gąsior Morten oraz Paluszek, czyli zmniejszony Nils. Cała grupa przemierza Szwecję i przeżywa wspaniałą przygodę, której Nils staje się głównym bohaterem. Chłopiec w trakcie wędrówki zmienia się wewnętrznie i, dokonując wielu niesamowitych wyczynów, zyskuje sympatię wśród zwierząt. To z kolei pozwala mu na odzyskanie swojej poprzedniej postaci, lecz gdy to się stanie, nie będzie to już ten sam bohater, którego spotykamy na początku...

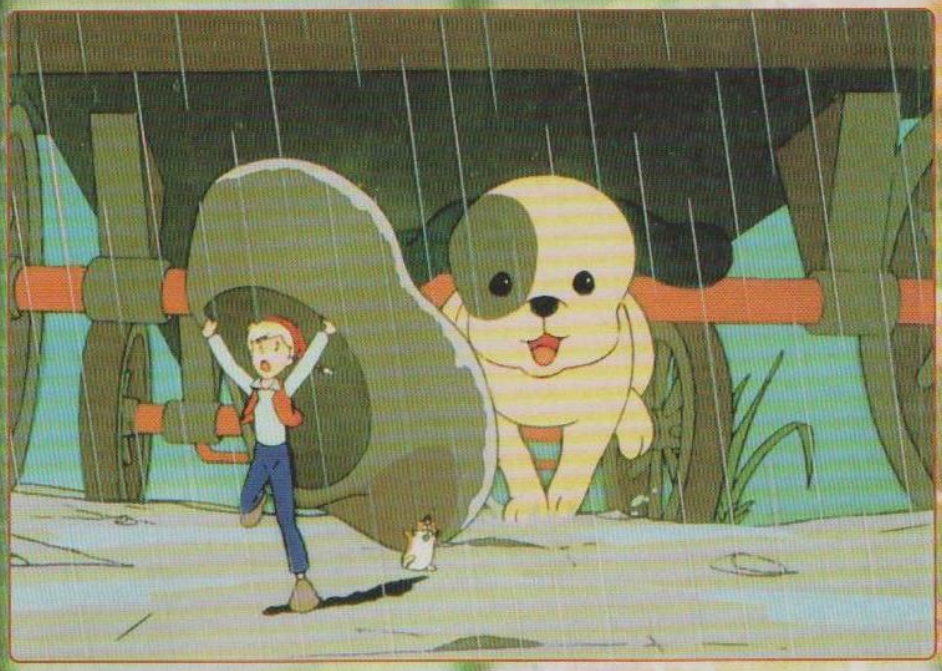
Nirusu-no fushigina tabi © Gakken

STUDIO PIERROT I MAMORU OSHII

Przełom lat 1979/1980. W owym czasie Mamoru Oshii pracował w wytwórni Tatsunoko Productions (znanej m.in. z anime "Kagaku ninja-tai Gatchaman" - "Załoga G"), asystując przy serialu "Zendaman". Mniej więcej w tym samym okresie, a dokładnie 7 maja 1979 roku, Yuji Nunokawa, również pracownik Tatsunoko Productions (przez sześć lat pracował tam jako reżyser), postanowił opuścić studio i założyć własne. Swojej nowej firmie, studiu mającemu zajmować się produkcją anime, nadał nazwę Pierrot. Niedługo po rozpoczęciu działalności Yuji Nunokawa nawiązał współpracę z firmą Gakken i właśnie wtedy pojawił się projekt serialu "Nirusu-no fushigina tabi". Postanowiono, że reżyserem tejże serii zostanie były współpracownik Mamoru Oshi ze studia Tatsunoko Productions - Torimi Nagayuki...

I tak pewnego dnia, nadal pracujący dla Tatsunoko, Mamoru Oshii dostał telefon od Yuji Nunokawy z propozycją przeniesienia się do Studia Pierrot. Oto jak wspomina to zdarzenie sam Mamoru Oshii: *"W owym czasie byłem zajęty produkcją serii tv pt. "Zendaman" i miałem pewne doświadczenie w kierowaniu zespołem, gdyż pracowałem już jako producent i kierowałem animatorami. Choć propozycja Nunokawy wydała mi się interesująca, to mimo wszystko postanowiłem pozostać w Tatsunoko jeszcze przez jakiś czas, gdyż mój szef oświadczył mi, że w ciągu najbliższych trzech lat czeka mnie awans. To mi nieco utrudniło podjęcie decyzji i nie udzieliłem odpowiedzi od razu, w końcu jednak argumentacja pana Nunokawy rozwiała moje wątpliwości i zdecydowałem się skorzystać z propozycji."*

Między animatorami powszechnie krążyła opinia, że Torimi Nagayuki był niezwykle surowym szefem, a jednocześnie bardzo wymagającym, ale za to dzięki niemu każdy, kto chciał nauczyć się sztuki animacji, mógł zyskać nowe doświadczenie i umiejętności. Taka właśnie argumentacja Yuji Nunokawy okazała



się bardzo skuteczna w przypadku Mamoru Oshii. Oto co on sam o tym mówi: *"Ja również chciałem zostać producentem, tak jak pan Torimi w Tatsunoko. Tam jednak bałem się podpatrywać jego pracę, natomiast teraz miałem okazję to nadrobić. Ludzie pracujący w Pierrot byli weteranami, mieli za sobą masę doświadczenia, a ja byłem w tym zespole najmłodszy i miałem okazję się od nich uczyć. Tak więc odpowiedź twierdzącą dałem już w następnym dniu."*

NILS W TELEWIZJI

"Nirusu-no fushigina tabi" robiony był na zamówienie japońskiej telewizji publicznej NHK i, mimo że do sfinalizowania transakcji pozostało jeszcze pół roku, prace już trwały. Jak sam Mamoru Oshii wspomina, zaraz po przyjściu do Studia Pierrot, od razu przystąpił do tworzenia kadrów, był zarówno współautorem planów jak i postaci, nad całością natomiast czuwali Yuji Nunokawa i Masami Anno, którzy byli jednocześnie twórcami scenariusza do tej serii. Jednak po dziewięciu odcinkach, tworzeniem scenariusza zajął się Mamoru Oshii. Jak wspomina po latach, było to zadanie bardzo trudne i zajęło mu sporo czasu, gdyż był to jego pierwszy scenariusz w życiu! - *"Nie miałem pojęcia, jak się do tego zabrać. Nigdy w życiu nie pisałem dla dzieci, a do tego jeszcze musiałem wykonać osiem tysięcy celuloidów! Główkowałem, co zrobić, aby zmniejszyć tę ilość do trzech, trzech i pół tysiąca. W końcu jednak wykonałem te ilustracje, pamiętam jak pan Torimi przychodził do mnie z celuloidami i żartował, mówiąc, że Nils ma krzywe nogi. Wtedy właśnie się przekonałem, że tak naprawdę pan Torimi był zupełnie inny. Pogłoski, jakoby pan Torimi był "królem piekła" nie potwierdziły się. Być może miał na to wpływ nasz czas pracy, gdyż w Pierrot pracowaliśmy od godziny 10 do 17, a więc o wiele krócej niż w Tatsunoko, dzięki czemu pan Torimi czuł się doskonale. Ponadto skontaktowałem się z panem Toshiyasu Okada, co dodatkowo polepszyło humor pana Torimi. Później oni obaj pracowali przy wielu innych projektach."*

Gakken i NHK byli zadowoleni z efektów pracy i nic dziwnego, gdyż jak sam Mamoru Oshii wspomina, przykładano naprawdę dużą wagę do szczegółów, zadbano o to, żeby film był wykonany z dużą dbałością o detale. - *"Robiono je o wiele dokładniej niż w innych wytwórniach w tamtych czasach"* - wspomina Oshii. - *"Pan Okada, który został wtedy chara designerem serii, oprócz tego, że sam malował celuloidy, to również poprawiał po innych, czyli robił korektę."*

Mamoru Oshii bardzo miło wspomina okres, gdy pracował nad "Nilsem". Jak sam podkreśla, był to czas, gdy wiele się nauczył. Miał możliwość pracowania z doświadczonymi twórcami, a ponadto dostał coś, o czym wcześniej mógł tylko pomarzyć - wolną rękę. Dzięki temu Oshii mógł wypróbowywać wszystkie techniki, robić wiele doświadczeń na celuloidach, a przy tym dysponował stosunkowo dużą ilością czasu. Jak sam Oshii wspomina - właśnie wtedy nauczył się podstaw pracy producenta.

Początkowo, czuwający nad wszystkim Nagayuki Torimi, uprzedził zespół, że wszelkie zmiany w scenariuszu nie będą mile widziane, jednak później okazało się, że wszystkim pozostawiono swobodę twórczą. Pierwsze odcinki serii podchodzą do tematu bardzo poważnie, jednak w miarę ich upływu Masami Anno, jeden z producentów, wplatał do serii coraz więcej gagów i czystej akcji, co wzbogaciło i urozmaiciło opowieść. Raz jeszcze oddajmy głos Mamoru Oshii: *"Nie chcieliśmy tworzyć standardowych postaci, lecz dać upust wyobraźni i zrobić to, na co mieliśmy naprawdę ochotę. Ja lubiłem dużego orła Golgo, bo dzięki niemu mogłem zrealizować sceny lotu i walk orła w powietrzu. Chciałem pokazać walki orła analogicznie jak walki samolotów myśliwskich, ale to był pierwszy i ostatni raz, gdy mogłem zrobić tak wspaniałą scenę. Uczyłem się jak zrealizować chód jelenia, albo w jaki sposób lata kaczka. Uczyłem się bardzo dużo, ale i tak mogłem iść do domu o stałej porze. Pamiętam, że gdy kończyliśmy pracę o stałej porze, lubiliśmy iść do knajpy z panem Nunokawa. Lubiliśmy grać w mahjonga, oj naprawdę często graliśmy w tę grę. Co miesiąc przegrywałem z nim masę pieniędzy. Gdy dostawałem pensję, pan Nunokawa wołał mnie i kazał mi oddawać należne mu długi (śmiech). To wydaje się nieprawdopodobne, aby prezes firmy zabierał pieniądze swoim pracownikom! Kiedy powiedziałem, że jest mi bardzo ciężko z powodu tych przegranych, wtedy pan Nunokawa odpowiadał, że powinienem brać nadgodziny, abym mógł się odkuć finansowo (śmiech). Właśnie takim szefem był pan Nunokawa. Ja naprawdę brałem te nadgodziny, żeby oddać pieniądze! Moje wspomnienia po studiu Pierrot to "Nills", "Urusei Yatsura" i mahjong z panem Nunokawa!"*

NILS W KINIE

W tym samym czasie, gdy trwały prace nad serią tv, pracowano jednocześnie nad filmem kinowym o przygodach Nilsa. Film ten również był oparty na scenariuszu powstałym do serii tv, jednak jego strona graficzna wykonana została od nowa. Produkcja ta bardzo przypadła do gustu Nagayuki Torimi, który nie wiedzieć czemu porównał ją nawet do "Gatchamana" (Załogi G). Reżyserem tejże produkcji ponownie został Torimi, który wraz z Masaki Anno i Mamoru Oshii napisał scenariusz. Ta trójka również zajęła się korektą materiału. Za korektę ostateczną natomiast był już odpowiedzialny sam Oshii. Oto jak on sam to wspomina: *"Ponieważ trwało to bardzo długo, pan Torimi był już bardzo tym znudzony, nic więc dziwnego, że ta funkcja przypadła właśnie mi*

w udziale. Ja sam również szybko stwierdziłem, że to bardzo nudne i czasochłonne zajęcie, gdyż w ciągu jednego dnia byliśmy w stanie dokonać korekty tylko dwóch ujęć. Dostawaliśmy dla jednego ujęcia ogromny stos celuloidów, i nawet jeśli przeglądaliśmy to bardzo sprawnie, trwało to aż trzy godziny. Po tym nie byliśmy w stanie już nic więcej zrobić, tak bardzo byliśmy zmęczeni (śmiech). Musieliśmy jakoś to odreagować, więc zaplanowaliśmy sobie, że dla odmiany po "Nilsie" wykonamy jakiś oryginalny projekt filmowy. Przygotowałem więc plan projektu i przedstawiłem go panu Nunokawa. Pomysł bardzo mu się spodobał."

INDORA

Tutaj, zupełnie niespodziewanie, zaczyna się historia innego anime pt. "Indora". Niestety był to projekt, któremu nigdy nie dane było ujrzenie światła dziennego, ale chyba warto poświęcić mu jeden akapit... "Indora" miał być serialem z gatunku heroic fantasy, który, jak się później okazało, nie zyskał zainteresowania stacji tv. Projekt więc zakończył się tak nagle, jak

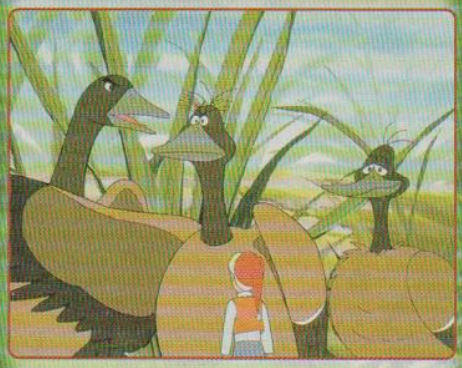
się rozpoczął. W założeniu miał to być serial telewizyjny, składający się z trzydziestominutowych odcinków, w którym - jak zaznacza Oshii - przede wszystkim miała dominować akcja. Historia "Indory" rozgrywa się na umierającej planecie Plushia. Jej mieszkańcy wybudowali tam pod wielką kopułą ochronną miasto zwane Shurti. Wszyscy młodzi chłopcy mieszkający w tym mieście, wiedzeni mocą świętego miecza, regularnie odbywają pielgrzymki do Sanktuarium Bram Księżyca. Jako że w ich żyłach płynie krew bohaterów Indora, ich przeznaczeniem jest wskrzeszenie umierającej planety. Głównym bohaterem opowieści jest chłopiec o imieniu Shudora, w którym powoli budzi się pradawna moc. I to właśnie jemu, jako mitycznemu bohaterowi Indory, miało przypaść zadanie uratowania jego świata.

Charakterystyki postaci do tej historii zaczerpnięto z indyjskiej mitologii, a image Shudory z opowieści o Sindbadzie żeglarzu. Cały serial miał być nowoczesnym połączeniem sf i heroic fantasy, jednak jak już wcześniej wspomniałem, projekt upadł. Zdążono nakręcić zaledwie trzy minuty pilotowego odcinka. Co prawda Nagayuki Torimi napisał jeszcze na koniec książkę opartą na tym pomyśle (tytuł: Full Moon densetsu Indora - Indora, legenda pełni księżyca), ale to już był naprawdę koniec.

KINOWA PORAŻKA

Wróćmy jednak do filmu pełnometrażowego o przygodach Nilsa, którego niestety spotkał podobny los, co "Indorę". W międzyczasie zaistniał konflikt pomiędzy NHK i Gakken, przez co nie doszło do emisji tej produkcji w telewizji. Film również natychmiast wycofano z kin. - *"Do tego filmu wykonany był bardzo smutny dubbing* - wspomina Oshii - *najpierw powiedziano nam, że mamy na zrobienie dubbingu dwa, trzy tygodnie, ale nagle skrócono nam czas do trzech dni. Po wykonaniu dubbingu film poszedł prosto do magazynu na półki. Nie było z tego powodu żadnych strat finansowych, ale też film nie trafił do kin."*

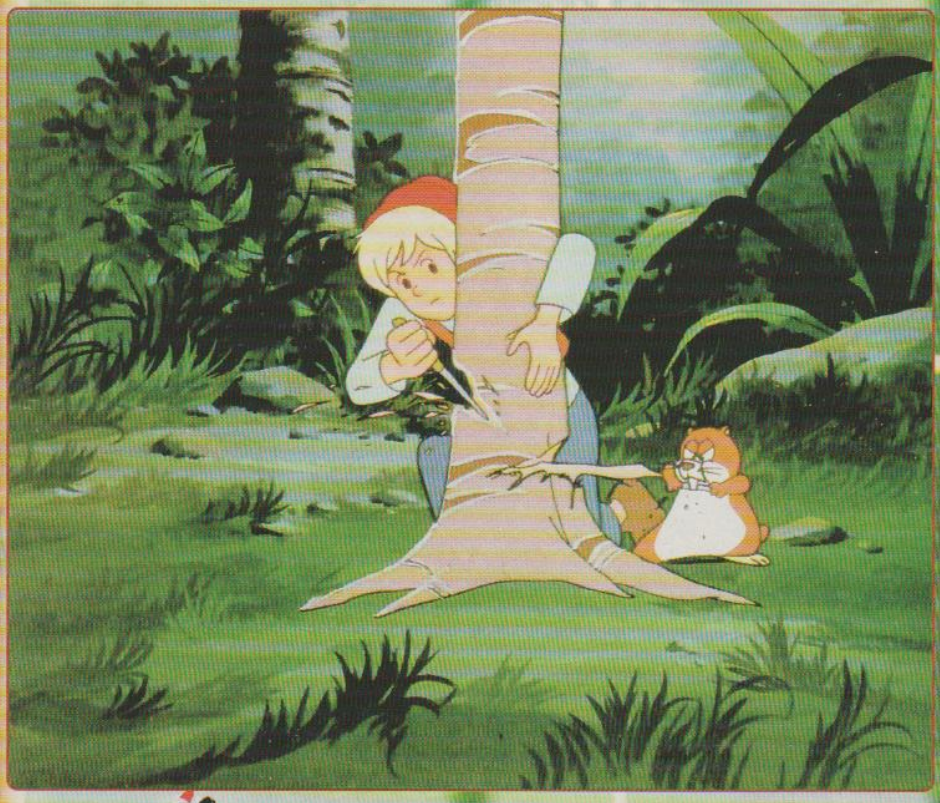
I tak oto pełnometrażowy film o przygodach Nilsa zakończył swój żywot, na całe jednak szczęście seria telewizyjna ujrzała światło dzienne, mało tego - nawet trafiła do Polski! Pod koniec lat 80-tych mieliśmy okazję śledzić przygody Nilsa w popularnym wtedy programie dla dzieci "Tik Tak". Serial, mimo upływu lat, oglądał się wyśmienicie i nawet dzisiaj



nie stracił swej świeżości. Nic dziwnego, w końcu nad jego produkcją czuwała nie byle jaka ekipa, a sama opowieść oparta została na książce, na której wychowały się pokolenia. Opowieść Selmy Lagerlof znana jest na całym świecie. Laureatka nagrody Nobla zaklęła w swej opowieści tyle magii i barwnych poetycznych krajobrazów, że opisywany przez nią świat, choć często tak bardzo prawdziwy i tym samym często okrutny i niesprawiedliwy, nie odrzuca i nie odbiera nadziei, ale wręcz odwrotnie. "Cudowna podróż" jest opowieścią o ludziach i świecie, w którym autorka książki się wychowała, jest pełna wspomnień z dzieciństwa wielkiej pisarki. Choć akcja powieści rozgrywa się w Szwecji (a jeden z jej rozdziałów nawet na polskim wybrzeżu!), to dotyczy wszystkich ludzi. Opowieść ta przenosi w sposób niezwykły uniwersalne wartości i dlatego dzisiaj zalicza się do grona najpiękniejszych klasycznych powieści świata. Wiele z tego czaru udało się przenieść twórcom anime do serialu. Kto wie, być może jeszcze kiedyś będziemy mieli okazję uczestniczyć w mangowej wersji przygód Nilsa, a tymczasem, zapraszam do bibliotek, wspomniana książka na szczęście jest w Polsce dostępna i to od wielu, wielu lat. Miłej podróży.

Tłumaczenie: Yukiko Miyaura
Opracował i uzupełnił: Mr Jedi

Bibliografia:
* Polskie nazwy i imiona zaczerpnięto z: Selma Lagerlof, "Cudowna Podróż", Państwowe Wydawnictwo Literatury Dziecięcej "Nasza Księgarnia", Warszawa 1955, wydanie II, tłumaczenie: Janina Mortkowiczowa.
* Fakty i wypowiedzi Mamoru Oshii: "Works of Mamoru Oshii - Persona" - © Emotion/Head Gear/TFC/Victor Ent. Inc./Shogakukan/Plex/Manga Ent. 1995.



Krótka prezentacja Studia Pierrot

Założyciel i prezes studia: Yuji Nunokawa
Data urodzenia: 11 luty 1947
Miejsce urodzenia: Sakata-shi, Yamagata

Ukończył Nippon Design School w Tokio. Pracę animatora rozpoczął w Hoei Production, gdzie pracował przy takich projektach jak: "Cosmic boy, Soran" and "Adventure in Gaboten island." Pracował również dla Mushi Productions (wytwórnia Osamu Tezuki), Studia Jack i Tatsunoko Productions. Uczestniczył m.in. w takich projektach, jak: "Kabatot", "Tamagon", "Inakappe Taisho", "Song of a grind", "Cashern", "Time Bokan", "Yatter Man".

Studio Pierrot może pochwalić się wieloma znanymi na świecie produkcjami anime. Między innymi są to: "The wonderful adventures of Nils [Nirusu-no fushigina tabi] (1980)", "Urusei yatsura [Urusei yatsura] (1981)", "Ghost's white paper [Yu Yu Hakusho] (1992)", "Magic girl series (1983-1985)". Ogółem studio uczestniczyło w produkcji trzydziestu sześciu serii telewizyjnych, trzech odcinków specjalnych, pięćdziesięciu jeden projektów OAV. Przez studio przewinęły się takie sławy, jak: Mamoru Oshii, Kazunori Ito, Akemi Takada, Noriyuki Abe. Studio Pierrot było producentem pierwszej OAV w historii: "Dallos" (1983).

Nirusu-no fushigina tabi

Na podstawie książki autorstwa: Selmy Lagerlof
Reżyseria: Torimi Nagayuki
Scenariusz: Taguchi Narimitsu, Nakahara Akira
Producenci: Torimi Nagayuki, Fukawa Yuuji, Anno Masami, Oshii Mamoru, Kaminashi Mitsuo, Takahashi Shiyu, Ito Yukimatsu, Tashiro Fumiyo,
Chara design: Okada Toshiyasu,
Original picture: Okada Toshiyasu, Takahashi Shiyu, Handa Teruo, Tanaka Ryoo, Yamazaki Takao, Kawabata Hiroshi, Holikawa Ryuko, Michishita Yukiko, Endo Motoyo, Aoshima Katsumi, Huruse Nobuya,
Reżyser artystyczny: Nakamura Mitsunori
Reżyser zdjęć: Sushima Masayoshi
Reżyser dźwięku: Shiba Sigeharu
Obsada: Koyama Nami, Yamazaki Yui, Yasuhara Yoshito, Terashima Nobuko, Toyama Takashi, Ogata Kenichi, Matsukane Yoneko, Tanaka Hideyuki, Hase Sanji, Chiba Shigeru i inni...
Liczba odcinków: 52

MANGA, ANIME & MOVIE
czyli TRZY WCIELENIA PŁACZĄCEGO ZABÓJCY

CRYING FREEMAN

"Nazywam się Hinomura... Yo Hinomura..." - parafrazując nieśmiertelnego Jamesa Bonda, tak mógłby się przedstawić bohater, wymyślony przez Kazuo Koike, a narysowany przez Ryoichi Ikegami. Popularność tego bohatera ze względu na dużą dawkę przemocy i erotyzmu, jakimi przesycone są manga i anime z tej serii, kształtuje się różnie, w zależności od wieku i upodobań wielbicieli gatunku.

Uprzedzając ewentualne zarzuty, czy taki gatunek należy polecać czy nie, odpowiem, że znam wiele filmów, uznawanych za klasykę, a traktujących tematy zarówno wstydliwe, jak i preferujące przemoc z dużo mniejszym szacunkiem i taktem. A co na ten temat mógłby powiedzieć tytułowy "Crying Freeman"?

Parafrazując jeszcze raz, tym razem Jessicę z filmu "Kto wrobił Królika Rogera?" - Yo Hinomura mógłby po prostu oświadczyć: "Tak naprawdę nie jestem taki zły... Mnie po prostu tak narysowano...".

MANGA

Ryoichi Ikegami jest szczególnie powiązany z postacią Kazuo Koike, który jest autorem scenariusza do mangi. Podobnie zresztą jak znana wszystkim Rumiko Takahashi... Ale o tym innym razem... Wracając do pana Ikegami... Rysownik debiutował w 1971 roku postacią Aineo Boy'a, narysowaną właśnie do scenariusza Kazuo Koike. Uważany jest obecnie za jednego z najwybitniejszych mangaków, rysujących realistycznie i nie unikających tematyki serwującej elementy przemocy i sexu. Przez pewien czas Ikegami usiłował rysować według własnych pomysłów, ale na szczęście dla siebie i wielbicieli jego talentu uznał wkrótce wyższość zawodowców. Szczególną popularność przyniosły mu serie "Mai the Psychic Girl" (3 tomy), "Sanctuary" rysowane w latach 1985-95 wg scenariusza Fumiura Show (12 tomów), "Offered" ponownie wg tekstu Kazuo Koike (4 tomy) i na koniec "Ouritsuin Kumomaru no Shogai" znany również jako "Samurai Crusader" (3 tomy).

Typowym bohaterem mang Ryoichi Ikegami jest samotny człowiek, stojący poza społeczeństwem, kierujący się własnymi szlachetnymi pobudkami (mimo że nie stroni od użycia siły) i jest wyalienowany ze względu na swoją inność. Ceniący sobie ponad wszystko honor, przyjaźń i lojalność. W sumie podobnymi pobudkami kieruje się również Spiderman, którego Ikegami rysował w latach 70-tych na zlecenie Marvela.

Ryoichi Ikegami ma prawdopodobnie równie dużą ilość zwolenników, co zagorzałych przeciwników. Powód jest zasadniczy... Czy to, co rysuje to na pewno manga? Jedni uważają, że jeśli autor jest Japończykiem i wydaje w Japonii, a dodatkowo rysuje wg japońskich scenariuszy, to jest mangaką i kropka. Inni nie widzą w rysunku Ryoichi Ikegami nic japońskiego. Zarzuca mu się, że się zamerykanizował i z taką kreską mógłby równie dobrze tworzyć w Stanach.

Osobiście uważam, że... tworzy mangę i to naprawdę doskonałego gatunku. Wprawdzie jego rysunki rzeczywiście nie przypominają, przykładowo ani prac pani Takahashi, ani Urushihary o Clampie nie wspominając, ale są tak perfekcyjnie dokładne i oddające nastrój rysowanych historii, że ich zbieżność z tradycją przestaje mieć większe znaczenie.

Chciałbym zestawić ze sobą trzy interpretacje przygód człowieka zwanego "Crying Freemanem", będącego jednym z najpopularniejszych bohaterów spółki Ikegami-Koike. Jak wielu popularnym postaciom udało mu się przewędrować świat w postaci rysowanej w mandze, animowanej w OAV i sfilmowanej w wersji pełnoekranowej. Mówiąc o mandze i anime, chciałbym się jedynie ograniczyć do pierwszej części cyklu noszącej tytuł "Portret zabójcy". Ograniczam się do tej jednej pozycji, mimo że istnieje kontynuacja serii "Crying Freemana", zarówno w formie książkowej (w Japonii dziewięć tomów), jak i OAV (w sumie 5 kaset: "Portrait of a Killer"; "The Enemy Within"; "Retribution"; "The Hostage"; "Impersonator/Russian Connection"). Powodem jest po pierwsze, film kinowy z Markiem Dacacsosem w roli głównej, który oparto właśnie na pierwszym tomie serii, a po drugie "Portret zabójcy" jest chyba najmocniej osadzony w realiach życia, łącząc harmonijnie świat zbrodni ze światem ludzi, którzy o istnieniu triad i yakuza dowiadują się z gazet.

A teraz uwaga... Będzie streszczenie, czyli popularnie tak zwany spojler. Wiem, że część czytelników nie przepada za tymi fragmentami tekstów, więc wolę uprzedzić. Kto nie lubi niech opuści.

Zdecydowałem się zresztą na opis z czysto praktycznych powodów. Musiałem mieć jakieś odniesienie to tego, co potem zaprezentowało anime i film fabularny. Manga bowiem najszerzej potraktowała pewne aspekty, zwłaszcza przeszłość Yo, nim został Freemanem. Jak przypuszczam, większość naszych czytelników widziała film, warto więc przy okazji sprawdzić czego anime nie uwzględniło.

Manga przenosi nas do współczesnej Japonii, na przedmieścia Tokio, gdzie w wiktoriańskiej rezydencji, samotna, wzięta malarka, panna Emu Hino, w wielkim pokoju świętuje swoje 29-te urodziny. Pisząc pamiętnik, spogląda na stojący w mroku obraz. Powracają wspomnienia z Hong Kongu, gdzie wybrała się na plener. Była tam świadkiem strzelaniny, w której zginęły trzy osoby. Zabójca, młody człowiek w chińskim ubraniu stał przed nią, a jego twarz była mokra od łez. Podała mu chusteczkę, a on nim odszedł powiedział jej swoje imię... Teraz samotna, w wielkim domu czeka na niego, wiedząc, że jako świadek musi zginąć... Z głębi pokoju, z ram obrazu patrzą

©1990 Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. Japan/1995 Crying Freeman Prod.

na nią, zza lufy wycelowanego pistoletu, oczy z których płyną łzy...

W komendzie policji w Tokio wśród funkcjonariuszy panuje szok. Zostali zwołani na konferencję, na której zjawia się szef potężnej rodziny yakuza. Podczas spotkania, wielki boss Shudo Shimazaki ujawnia istnienie organizacji chińskiej "108 smoków", która zaczyna z pobudek handlowych, politycznych, tradycyjnych wchodzić w paradę gangom japońskim. Ich czołowy zabójca nosi pseudonim "Freeman". Na zakończenie spotkania szef yakuzy oświadcza zaskoczonym policjantom, że teraz jako świadek jest pod ich ochroną. Wychodzącego z budynku gangstera i jego dwóch ochroniarzy zabija zamaskowany człowiek. Uciekając przed policyjnym pościgiem, przebiega obok idącej chodnikiem Emu Hino. Na widok płynących spod maski łez dziewczyna mimowolnie wypowiada imię ... Pan Yo...

Noc... Do rezydencji rodziny Hino włamuje się zabójca. Tymczasem dziewczyna jest przesłuchiwana na komisariacie. Mimo gróźb, nic nie chce powiedzieć. Wraca do domu nie zwracając uwagi na dziennikarzy i policyjną obstawę. Bierze prysznic. Na korytarzu z pustych ram obrazu spoglądają na nią oczy Yo, znanego jako "Freeman". Dziewczyna nie jest zaskoczona nocną wizytą, tak jakby oczekiwała śmierci. Robi sobie staranny makijaż, zakłada ślubne uroczyste kimono. Krótka rozmowa z Yo i ostatnie życzenie dziewczyny zbliżają do siebie zabójcę i ofiarę. Zostają kochankami. Pod domem Emu trzyma straż policjant, komisarz Nitta. Pojawiają się yakuza dowodzeni przez Ryuji Hanada, nowego bossa klanu Hakushin, który zabijając Freemana chce sobie zyskać szacunek w świecie przestępczym. Klan wie o Emu i o tym, że zna mordercę. Nitta, od dawna współpracujący z Hakushin, wpuszcza ich do domu.

Yo nie daje się zaskoczyć. Zabija yakuza i przy pomocy swojego przyjaciela i "ochroniarza" Yuena Koh ciężko rani Hanadę. Podczas strzelaniny zostaje również ranna Emu. Yo nie jest w stanie doprowadzić egzekucji do końca. Wbrew sobie odwozi ją do szpitala. Przed rozstaniem wyjawia jej swoje prawdziwe nazwisko i miejsce, gdzie można go odnaleźć.

Po okresie rekonwalescencji dziewczyna wychodzi ze szpitala i wsiada do taksówki. Yakuza usiłują ją przechwycić. Okazuje się, że pilnowali sobowtóra. Prawdziwa Emu wyjeżdża do Izu, gdzie w warsztacie garncarskim spotyka Yo. Hinomura wspomina jak doszło do tego, że jest teraz czołowym zabójcą chińskiej organizacji, a jego skórę pokrywa smoczy tatuaż... Lata temu odbyła się wystawa jego garncarskich prac w Nowym Yorku. Był to sukces. Podczas wystawy popełniono zbrodnię, a w jego ręce dostał się film, na którym torturowano człowieka ze smoczym tatuażem. Yo nim zdążył powiadomić policję, został uprowadzony. Za pomocą akupunktury opanowano jego ciało i zmuszono go, by zabił Antonio Rossi, szefa miejscowej mafii. Wychodząc z akcji bez najmniejszego draśnięcia, Yo udowodnił, że ma "talent". Organizacja "108 Smoków" zainteresowała się nim na serio i oddała go w ręce "Tygrysicy" Fuh Fung Ling - miniaturowej staruszki, pod której ręką Hinomura przeszedł morderczy trening skrytobójcy. Po "zdaniu egzaminów" Hinomura zostaje wytatuowany przez mistrzynię swego fachu Shi Enju. Dziewczyna, mimo że jest na usługach Camory i ma kontrakt na Freemana, nie może wykonać wyroku. Bowiem według chińskich wierzeń Yo jest obecnie chroniony przez smoka, który daje mu swoją siłę i moc. Shin Enju przepłaca brak posłuszeństwa życiem, a Yo dokonuje na własny rachunek masakry wśród ludzi Camory. Wyposażony w nowe umiejętności i tatuaż powraca do Japonii. Jedyne, co pozostaje mu ze starego życia i wolności, to łzy, którymi opłakuje swoje ofiary.

Opowieść Yo dobiega końca... Do rzeczywistości przywraca go Koh, który donosi mu, że yakuza rozesłali za Emu listy gończe. Freeman decyduje się doprowadzić rozgrywkę z Hanadą do końca. Zmusza jednego z lokalnych bossów yakuzy do zarekomendowania go w klanie Hakushin. Potem przy pomocy Koh, zabija Ryuji Hanada i jego obstawę. Kierowana zemstą i żądzą objęcia przywództwa klanu, żona Hanady spotyka się z inspektorem Nitta. Szantażem (i to jakim!) zmusza go do współpracy. Za podanie miejsca pobytu Emu Hino zostaje wyznaczona niebotyczna nagroda.

Tymczasem Yo i Koh wracają na pokład łodzi podwodnej, należącej do "108 Smoków". Obu grozi śmierć za pozostawienie Emu przy życiu. Yo jest gotów oddać własne życie za bezpieczeństwo dziewczyny. Dowodząca statkiem Tygrysica w końcu ulega... Uznaje, że Emu była mu przeznaczona i, jako jego kobieta, podlega ochronie organizacji.

Yo powraca na ląd. Czas ku temu najwyższy, bowiem informacja o miejscu pobytu Emu już dotarła do klanu Hakushin. Ludzie klanu zastają w domu Hinomury czekającą na nich dziewczynę, ubraną w kimono. Wszyscy oczekują na przybycie żony Hanady i komisarza Nitty. W kilka sekund wszyscy gangsterzy rozstają się z życiem. Dom bowiem jest jedną wielką pułapką pełną śmiertelnych niespodzianek. Kimie Hanada i Nitta przylatują śmigłowcem i w zupełnie niesamowity sposób zostają zmuszeni do zawarcia z Freemanem kontraktu, dającego wolność Emu w zamian za ich życie. W finale Freeman w towarzystwie kochanej kobiety odpływa na łódź podwodną smoków. Emu zdejmuje kimono i rzuca za siebie w morze. Naga i wolna podąża ku nowemu życiu...

ANIME

O OAV będzie krócej, bowiem anime można zasadniczo potraktować jako kolorową i ruchomą wersję mangi. Ten sam design postaci, niezmienione teksty i niemal bliźniaczy przebieg akcji. Oczywiście, biorąc pod uwagę rozmiary pierwszego tomu "Craying Freemana" (przykładowo francuski Glenat wydał "Portrait of a Killer" w dwóch tomach) i rozmiary OAV, znajdziemy tutaj parę zmian.

W anime, mimo że pominięto sporo fragmentów mangi uznać trzeba, że były to epizody nie mające znaczącego wpływu na przebieg akcji. Opuszczono sceny, które w filmowej wersji zdrowo zachlapałyby ekran czerwienią. Ponadto, ku rozpaczy koneserów damskiej urody, nie uwzględniono w anime całego wątku romansu Yo ze Shi Enju, która, przypominam, była autorką jego tatuażu. Całkiem zrozumiałe jest również, dlaczego nie zdecydowano się na kontynuację wątku osobistej vendetty Freemana na ludziach z Camory. Nawet w wersji rysunkowej sceny tortur i morderstw są wyjątkowo makabryczne. Od czasów rysunkowego "Crying Freemana" nikt nie wmówi mi, że krew w wersji czarno- białej robi mniejsze wrażenie niż ekranowo czerwona. W filmie nie dopatrzycie się również całego szkolenia Freemana. W anime zaznaczono jedynie, że Yo

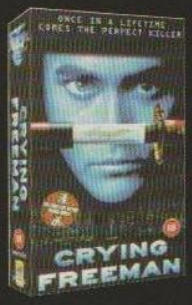
©1990 Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. Japan/1992 Toei Video Co Ltd./1995 Crying Freeman Prod.

nie próżnował podczas pobytu w Hong Kongu. Pokazano jedno z jego zadań specjalnych (popisowe zabójstwo przy użyciu parasola), nota bene premierowe, po tym, czego nauczyła go "Tygrysica". Sama postać staruszki Fung Ling pojawia się w anime trochę jakby przez zaskoczenie. Po raz pierwszy widzimy ją w kilku migawkach z Hong Kongu, a potem jako dowódcę łodzi podwodnej organizacji "108 Smoków" i nie bardzo szczerze mówiąc wiadomo, co to za karakan i dlaczego masakruje Yo i Koh. Po przeczytaniu mangi jakoś brakuje mi w filmie choćby wspomnienia o tym, że Freeman jest wychowankiem i ulubionym uczniem morderczej staruszki.

Zabrakło również logicznego wytłumaczenia, jakim cudem Yo i Koh wślizgnęli się do organizacji Hakushin. Ten brak, ku mojemu zaskoczeniu, wykorzystał z kolei film kinowy, ale o tym za moment. Za co należy OAV cenić?... Wydaje mi się, że w doskonały sposób uzupełnia sceny, które po prostu trudno jest narysować (mimo niewątpliwego talentu twórcy). Niesamowite wrażenia robią na przykład zwolnienia akcji w momentach ataku Freemana. Równie taktownie i bez zbędnych podtekstów została ukazana scena intymna z Yo i Emu w rolach głównych. Film należy zatem potraktować jako dopełnienie mangi i widowisko na niezłym poziomie plastycznym, kolorystycznym i dźwiękowym. Ponadto, mimo realistycznego designu, nie mającego nic wspólnego z ostrymi męskimi twarzami i wielkimi oczyma pań, film jest do głębi japoński. Jedna uwaga, o ile na mangach nie zaznacza się raczej granic wiekowych, to tutaj 18-tka na okładce kasety jest naprawdę uzasadniona.

FILM

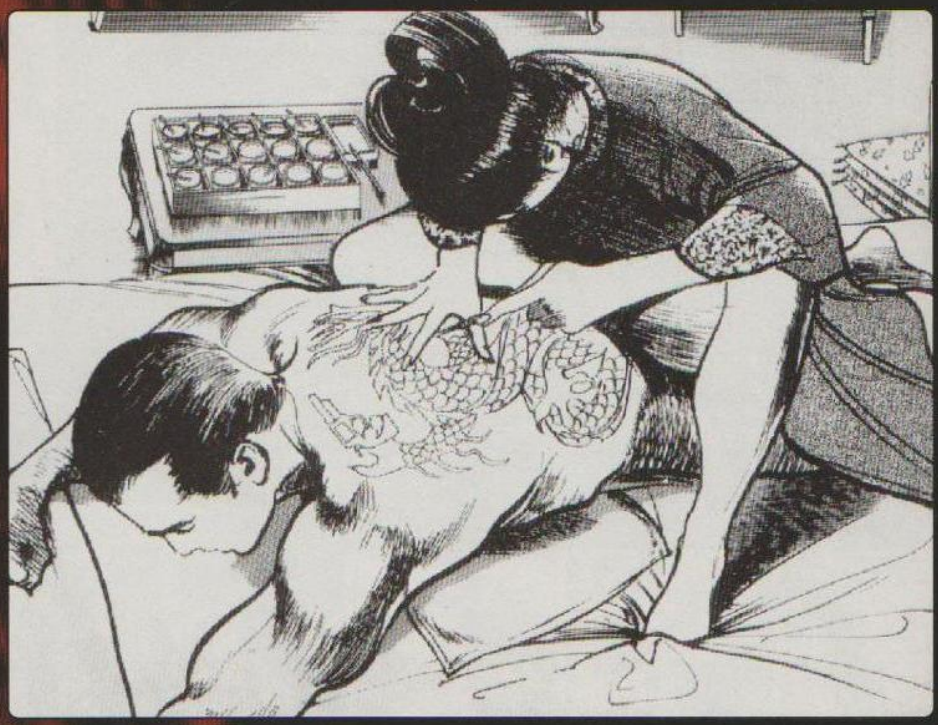
Ciągle rosnące powodzenie, i manga będąca niemal gotowym scenariuszem "Crying Freemana", musiało się skończyć jego filmową interpretacją. Produkcja ruszyła w międzynarodowej obsadzie z odpowiednio dużym budżetem. Zapowiadało się coś naprawdę niecodziennego. Producentami były Kanada, Francja, USA i Japonia. Pewnym zaskoczeniem dla wielbicieli Yo



wierzył jej scenariusz, właściwie tylko tego od niej wymagała. Miała dobrze wyglądać i stanowić tło dla męża.

Olbrzymiego, w wydaniu mangowym, szefa Hakushin yakuza, Shudo Shimazakiego, zagrał filigranowy i etatowy Azjata amerykańskiego kina - Mako. Za to w roli Pani Hanada wystąpiła Yoko Shimada, znana nam z roli Lady Mariko Buntaro w serialu "Shogun" wg Clawella.

Szczerze mówiąc, znałem już mangę i anime, nim zobaczyłem filmową wersję "Crying Freemana" i oczekiwałem jej raczej z powątpiewaniem w amerykańskie umiejętności. Recenzje, które wyprzedzały film mówiły, że został on stworzony nie tylko na bazie mangi, ale jest wręcz niemal niezmienio-



Hinomury było powierzenie zadania napisania scenariusza dwóm Francuzom. Reżyser filmu, Christophe Gans, mógł się w 1994 roku poszczycić jedynie jednym filmem i to z gatunku horror-komedii (Necronomicon II).

Kolejne mieszane uczucia wywołało obsadzenie głównej roli męskiej i żeńskiej. Mark Dacascos, posiadacz czarnych pasów w kilku dziedzinach sztuk wojennych i zwycięzca turniejów Martial Arts, mimo niezaprzeczalnej urody, był kojarzony z niezbyt ambitnymi filmami akcji. Ponadto urodził się na Hawajach w rodzinie mającej korzenie chińsko-irlandzko-hiszpańsko-filipińskie. Od razu rozległy się pytania, czy licząca ponad 100 milionów ludzi Japonia nie jest w stanie zaproponować do tej roli aktora, równie sprawnego fizycznie, a o rysach bardziej wschodnich?

Mangowa Emu Hino została zapobiegawczo przerobiona na Emu O'Harę, czyli czystej krwi amerykankę, co od razu oddaliło ewentualne pytania o orientalność jej urody. Dlaczego w tej roli obsadzono, znaną jedynie z trzecioplanowych ról w serialach telewizyjnych, Julie Condra, pozostawało tajemnicą do momentu jej ślubu z Markiem Dacascosem. Osobiście zresztą nic do niej nie mam. Dziewczyna jest śliczna jak z obrazka, a zupełnie spłaszczona rola, jaką po-

nym jej odbiciem. Doświadczenia z interpretacji japońskich scenariuszy przeniesionych na łono ekranów USA miałem raczej smutne, zwłaszcza po obejrzeniu dwóch "Guyverów". No i stało się. Historia filmowego Mr. Yo trzymała się mangowej fabuły w kilku zasadniczych punktach, a między nimi wiła się jak umiała. A to, co zafundowali scenarzyści na koniec filmu, wywoływało coś pośredniego między szokiem, a politowaniem.

Uprzedzając zarzuty wielbicieli Marka Dacascosa... Niespodziewanie jego rola spodobała mi się. To nie był taki do końca japoński Yo, ale miał w sobie coś takiego, co pozwalało go zaakceptować. Może on, jako jedyny, potrafił zatrzymać w filmie ten nieco melancholijny i filozoficzny nastrój historii człowieka, którego umysł oddzielono od ciała. W Julie Condra, jak już pisałem, można się było faktycznie zakochać, ale nic ponadto...

Natomiast trzy role (prócz tytułowej) spodobały mi się niesamowicie. O ile Masaya Kato w roli Ryuji Hanada pokazał jak naprawdę myśli Japończyk, o tyle Yoko Shimada pokazała na co stać kobietę Dalekiego Wschodu. Ta para była po prostu fantastyczna. Okrutna, dzika i na swój sposób romantyczna. No i na koniec duże oklaski dla Tcheky Karyo w roli inspektora Netaha (mangowy Nitta). Znamy go m.in. z ról w oryginalnej wersji "Nikity" w reż. Luca Bessona i z filmu "Bad Boys", gdzie zagrał u boku Willa Smitha. Zimny typek, z twarzą rasowego mordercy, znalazł się po raz kolejny na swoim miejscu. Chociaż trochę szkoda, że niezgodnie z oryginałem zginął na końcu filmu.

Niezgodności zresztą było sporo i to mocno znaczących. Chcąc przybliżyć "problematykę" widzowi amerykańsko-europejskiemu, przeniesiono akcję do Stanów. Tu też Mr. Yo zabił szefa klanu Hakushin, urządzając przy okazji totalną rzeź, okraszoną efektownymi wybuchami stojących obok samochodów. W mandze i w anime w tym miejscu padają zaledwie trzy strzały. W wersji filmowej Freeman urządza na ulicy mini IV wojnę światową. Anonimowy człowiek, którego Yo zabija w mandze jako pierwszego, w filmie okazał się synem Shudo Shimazaki.

Zabawna w filmie jest sprawa broni i obrazu Yo namalowanego przez Emu. W mandze i w anime Freeman posługuje się 6-cio strzałowym małym rewolwerem Smith&Wesson cal. 38. W filmie Mark Dacascos strzela z efektownej, olbrzymiej wielostrzałowej machiny... Co w tym zabawnego? Pewna niekonsekwencja... Otóż w mandze Emu maluje portret Freemana celującego z 38-ki. W filmie, mimo że Yo posługuje się zupełnie inną bronią, na obrazie ma również 38-kę, zgodną z mangą, ale nieobecną w filmie.

Prawdziwą burzę wywołał problem tatuażu Freemana. Już w chwili ukazania się anime powstały spory na temat kolorystyki smoka (czarno-białego w mandze), pokrywającego skórę Yo. To, co nosi na piersiach i plecach filmowy Freeman w niczym nie zgadzało się z mangowym pierwowzorem. Twórcy tłumaczyli się, że w końcu, co za różnica czy Yo w mandze miał wytatuowane ramiona, czy nie? I że to niczyja wina, iż filmowy tatuaż wygląda jak malowany flamastrem. Ale nie z nami takie rozmowy... Największe zmiany oczekiwały jednak na widzów w finale... Coś, co w mandze i anime było w moich oczach "czystym" rozwiązaniem, godnym pierwszego assasina Azji Wschodniej, zostało przez scenarzystę filmu zamienione w jeden wielki fajerwerk, rodem z "Terminatora", skrzyżowanego z "Robocopem".

Jak już wspominałem manga i anime może nie obfitują, ale też nie omijają scen przepełnionych erotyzmem na poziomie soft hentai. W kinowej wersji "Crying Freemana" taka scena jest właściwie jedna. Trudno ją opuścić, bo ma zbyt wielki wpływ na rozwój akcji. Potraktowano ją zresztą pod względem tzw. "scen" ulgowo, z uwagi na młodego widza, który miał być głównym odbiorcą filmu. Widocznie właśnie brak tego typu wrażeń spowodował u twórców chęć nadrobienia strat emocjonalnych i zaopatrzenia filmu w sceny nie tyle walk, co sceny niemal batalistyczne. Ciągle mam na myśli ten nieszczęsny finał.

W zasadzie prócz ciężkiej artylerii i lotnictwa użyto chyba wszystkiego z nowoczesnego arsenału broni. Nie licząc uzbrojenia tradycyjnego. Zaczęło się od łuku (a jakże), a potem poszły w ruch pistolety, karabiny, granatniki, miecze, noże, a na koniec miny (w sensie pola minowego - naturalnie). Właściwie mówiąc szczerze, finał zepsuł zupełnie smak przedstawienia. Bo bez końcowej "harataniny"

film nie należałby do najgorszych, mimo że jego francuscy twórcy, znani ze stonowanych, nastrojowych i logicznych filmów, z uporem usiłowali zrobić z tej produkcji przedstawienie a'la made in Hong Kong. Równie dyskusyjne w tym świetle jest odejście Freemana. W tym wypadku człowieka bez przyszłości, mimo że u boku kochanej kobiety. A wystarczyło skopiować pomysł z mangi i od razu byłby pretekst do kontynuacji wątku.

Podsumowując... Film obejrzeć warto, choćby dlatego, że jest często wyświetlany w telewizji polskiej i jest jedną z niewielu adaptacji mangi, jakie możemy zobaczyć w kraju. Ale nim się na niego zdecydujecie, zapoznajcie się z mangą i OAV... Co oryginał to oryginał...

Darek Styrna

Craying Freeman - Portrait of a Killer

Epizod pierwszy

manga
Produkcja: 1990 Kazuo Koike/Ryoichi Ikegami/ Shogakukan Inc. Japan

anime
Produkcja: 1992 Toei Video Co Ltd.
Reżyseria: Daisuke Nishio (epizod 1)
Scenariusz: Higashi Shimizu (epizody 1, 3, 4)
Muzyka: Hiroaki Yoshino
Czas: 50 minut

film fabularny
Produkcja: 1995 Crying Freeman Prod.
Reżyseria: Christophe Gans
Scenariusz: Christophe Gans, Thierry Casals
Czas: 101 minut

BUBBLEGUM CRISIS

W ponurym Mega Tokio zapadł już zmierzch i budzą się do życia demony miejskiej nocy. Mroczna, wąska ulica właśnie została zablokowana przez oddział policji. Powietrze niemal zgęstniało od adrenaliny, dookoła rozbrzmiewa huk wystrzałów. Dlaczego celem jest tylko jeden człowiek...?

Rozpoczyna się masakra. Niemal cały oddział pada z rąk rozwścieczonego cyborga. Potężny, muskularny android wymyka się z zasadzki; policyjne helikoptery ruszają w pościg - na swoją zgubę. Sytuacja wydaje się być beznadziejna...

Pociski szybko go dosięgają... i sztuczna skóra na twarzy rozpryskuje się, odsłaniając metal. To nie jest człowiek.

Na drodze mordercy, z ciemności wyłania się smukła sylwetka w błyszczącym pancerzu. Po chwili dołącza do niej druga, trzecia, czwarta. Są piękne i zarazem skuteczne. Krótka walka przynosi zwycięstwo tajemniczym wojowniczkom, znanym jako Knight Sabers...

Był taki czas, kiedy słowa Bubblegum Crisis i boomer razem wzięte mogły kojarzyć mi się wyłącznie z pewną względnie obrzydliwą, lepką i ukochaną przez dzieciaki gumą do żucia, bodajże czeskiej produkcji. Z anime zetknęłam się po raz pierwszy, dzięki programowi Mangazone na francuskiej stacji MCM, za dawnych czasów, kiedy płonął jeszcze ów czysty ogień pierwszej fascynacji, wszyscy na wyścigi nagrywali czarodziejki, a o czasopiśmie mangowym - nie mówiąc już o mangach po polsku - mogliśmy jedynie pomarzyć. Wpatrywałam się z zachwytem w kilkunastosekundowe migawki z filmów, dzielnie rozszyfrowując francuskie suby. Najczęściej powtarzano fragmenty Bubblegum Crisis, więc chociaż niczego właściwie nie zrozumiałam z tych krótkich wycinków, zapałałam do tegoż anime sympatią. Która zresztą została mi do dziś, choć zdążyłam już się rozbestwić i zrobić wybredna zarówno w kwestii animacji jak i scenariuszy. Obecnie znalazłabym kilka tytułów przebijających BGC pod względem kreski, czy też szczycących się lepszą fabułą. Mimo to nie da się zaprzeczyć, że Bubblegum Crisis ma w sobie to niewątpliwe "cuś", dzięki czemu bez wątpienia zalicza się do klasyki. Co prawda tu i ówdzie nasuwają się skojarzenia z Blade Runnerem i spółką, ale to wcale nie przeszkadza w oglądaniu, a dodaje jedynie smaczku.

NOWY KSZTAŁT STAREJ ZIEMI

Nasza historia rozpoczyna się w roku 2032, w świecie przyszłości, dalekim od utopijnych ideałów filozofów. Ziemia jest przeludniona i zanieczyszczona (hm... w zasadzie to nic nowego...). Globalne ocieplenie sprawiło, że poziom oceanów podniósł się i pod wodą znalazła się większość nadbrzeżnych miast. Potężne bronie satelitarne, orbitujące w liczbie około dwustu sztuk nad planetą, zapewniają kruchy pokój. Oczywiście wciąż zdarzają się konflikty lokalne, ale prawdziwa wojna toczy się jedynie na Antarktydzie między nowym NATO (w skład którego wchodzą USA, Japonia i Wspólnota Europejska łącznie z Rosją) oraz komunistycznymi Chinami. Stawka, to będące na wyczerpaniu zasoby naturalne. Japonia stała się najpotężniejszym krajem pod względem ekonomicznym - głównie dzięki Genomowi, największej światowej megakorporacji. Jest też najbardziej zaawansowana technologicznie i aktywnie handluje bronią ze Stanami Zjednoczonymi. Ale istnieje też druga strona medalu - rozwarstwienie społeczne. Nieliczni bogacze pławią się w dostatku, tymczasem w ogromnych korporacyjnych miastach, takich jak Mega Tokio, w których przestrzeń jest na wagę złota, miliony ludzi cierpią nędzę. Ulice są pełne narkomanów, prostytutek, bandytów i bezdomnych.

Ameryka Północna straciła swoją pozycję lidera. Wciąż pozostaje liczącą się potęgą, ale konflikty etniczne i klasowe doprowadziły do zachwiania autorytetu rządu, osłabiając jego zdolność podejmowania ważnych decyzji i tym samym technologiczny rozwój USA. Stany Zjednoczone kupują obecnie najnowsze zdobycze techniki od Japonii, uzależniając się tym samym od Genomu. Mimo to nadal nie należy ich lekceważyć.

Europa Zachodnia, na czele której stoją Niemcy, zdobyła wielkie znaczenie ekonomiczne i jest w stanie z powodzeniem współzawodniczyć z USA oraz Japonią. Europą Wschodnią wciąż wstrząsają konflikty (nie udało mi się dowiedzieć, do której grupy zaliczyli nas autorzy BGC). Rosja jest olbrzymią potęgą militarną i znaczącym członkiem Wspólnoty Europejskiej; po upadku Związku Radzieckiego wzmacnia się ekonomicznie, powoli rozwijając kapitalizm.

Chiny to najliczniejszy naród świata. Wciąż są krajem komunistycznym; pielęgnują swoją antykapitalistyczną fobię i boją się nowych technologii, stały się jednak ekspansywne. Prowadzą z resztą świata wyścig zbrojeń oraz wojnę o zasoby naturalne na Antarktydzie.

Poza tym ludzkość poczyniła zasadniczy postęp w dziedzinie zdobywania kosmosu. Nie istnieją jeszcze pozaziemskie miasta, zbudowano natomiast wiele baz orbitalnych na użytek różnych gałęzi przemysłu, a także Bazę Księżycową, nie mówiąc już nawet o działach satelitarnych. W tym wszystkim Genom ma oczywiście olbrzymi udział, zarówno oficjalnie

©1987-1990 Artmic/Youmex

jak i nieoficjalnie - Publiczna Korporacja Rozwoju Kosmosu (SPDC, Space Development Public Corporation) jest przezeń w dużej części kontrolowana.

Nie mogę się oprzeć wrażeniu, że wizja świata przedstawiona w BGC jest niezwykle prawdopodobna, zarówno pod względem politycznym jak i technologicznym - wyłączając może broń orbitalną. Zadziwiająca trafność

przewidywań - co prawda polityczny kształt świata został może bliżej dopracowany dopiero w drugiej serii OAV, Bubblegum Crash! (1991 rok), kiedy to rozpad ZSRR zaczął się już urzeczywistniać (scenariusz powstał zapewne parę miesięcy wcześniej). Mimo to cała reszta wcale nie wydawała się tak oczywista. Tymczasem, jeżeli odrzucimy miejsca, w których autorów serii wyraźnie poniosła fantazja (np. działa orbitalne, ukochane przez Japończyków mechy i niektóre elementy technologii cyborgów - boomerów), okaże się, że każdy kolejny rok zbliża nas do wizji znanej z BGC. Wszystko zgadza się nawet czasowo - trzydzieści dwa lata w zupełności wystarczą, nawet na te bardziej gruntowne zmiany. Wciąż słyszymy w telewizji o fuzjach kolejnych korporacji, o efekcie cieplarnianym; uczestniczymy w jednoczeniu się Europy, obserwujemy początki załamywania się stabilności demokracji USA (mówcie, co chcecie, ale ja twierdzę, że Stany niedługo zaczną mieć poważne problemy z kadrami - vide afera Zippergate, fatalny poziom edukacji i kolejne konflikty - szykuje się wielki powrót hippisów). Jak już mówiłam, to wszystko nie dawało się jeszcze przewidzieć we wczesnych latach 90. Może to moja prywatna paranoja, ale już kiedyś wspominałam, że powoli zbliżamy się do ery cyberpunka. Co prawda BGC nie jest klasycznym cyberpunkiem ze względu na potężne bronie, wielkie roboty i występujące w serii superbohaterki, ale większość elementów pasuje znakomicie.

MIASTO CHAOSU

Serce wydarzeń, mroczne miasto, w którym piekło wydaje się być milutkim miejscem, Mega Tokio liczy sobie obecnie ponad 45 milionów stałych mieszkańców, rezydujących w olbrzymich arkologiach - lub w slumsach. Brudne, za dnia niebotycznie zakorkowane, w nocy, rozświetlone setkami krzykliwych reklam, gigantyczne miasto przedstawia się wręcz groteskowo. Nad tym wszystkim górują szydzące z ludzkiej biedy korporacyjne wieżowce, z których największym jest Wieża Genomu, współczesna wieża Babel.

Mega Tokio powstało z popiołów starego Tokio, po wielkim trzęsieniu ziemi w Kanto, w 2025 roku. Wstrząsy, sięgające powyżej ośmiu stopni na skali Richtera, zrujnowały większość budynków i rozdarły miasto na dwie części wielką rozpadliną. Ale bezpośrednie straty były niczym w porównaniu z chaosem, jaki zapanował w starym Tokio - pożarami, głodem, wysoką przestępczością. Setki dzieci zostało osieroconych.

Wtedy do akcji wkroczył Genom, już wtedy będący liczącą się na świecie korporacją. Zaproponował władzom odbudowę miasta na korzystnych warunkach, przy pomocy swoich nowych produktów - cyberdroidów, zwanych też boomerami (org. voomer). Szybko z gruzów wyłoniło się Mega Tokio, którego Genom stał się niemal właścicielem, urastając do rangi najpotężniejszej megakorporacji świata. Nie wszystko było takie piękne, jakby się wydawało. Genom tak naprawdę wcale nie dbał o dobro mieszkańców, tylko o własny zysk; mając w rządzie wielu "zaprzyjaźnionych" polityków z łatwością przeforsował wszelkie korzystne dla siebie pomysły. Jego boomery, pozornie dobrodziejstwo ludzkości, wykreowały olbrzymie bezrobocie - nie dość tego, firma stworzyła też ich bojowe modele. Ponadto delikatny sztuczny system nerwowy boomerów wciąż był podatny na uszkodzenia - a wtedy androidy wyrywały się spod kontroli, siejąc zniszczenie. Koniecznością stało się powołanie nowej jednostki ciężkozbrojnej policji, ADP (Advanced Police), zajmującej

się poskramianiem szalonych cyborgów. W roku 2027 jednostce tej przyznano status niezależnej organizacji, a w roku, w którym rozpoczyna się nasza opowieść, kroniki policyjne rejestrują więcej ciężkich przestępstw popełnianych przez boomery niż przez zwykłych ludzi. Genom, który wciąż ma u ludzi spory kredyt zaufania, dystansuje się oczywiście od tych "nieszczęśliwych wypadków", jednocześnie rozwijając w tajnych laboratoriach nowe wojskowe modele androidów i nic sobie nie robiąc z rządowych zakazów w tej kwestii.

I pomyśleć, że to wszystko miało swój początek w niewinnych marzeniach pewnego idealisty...

"Wątłe ludzkie istoty nie muszą już lękać się niczego..."

Brian J. Mason

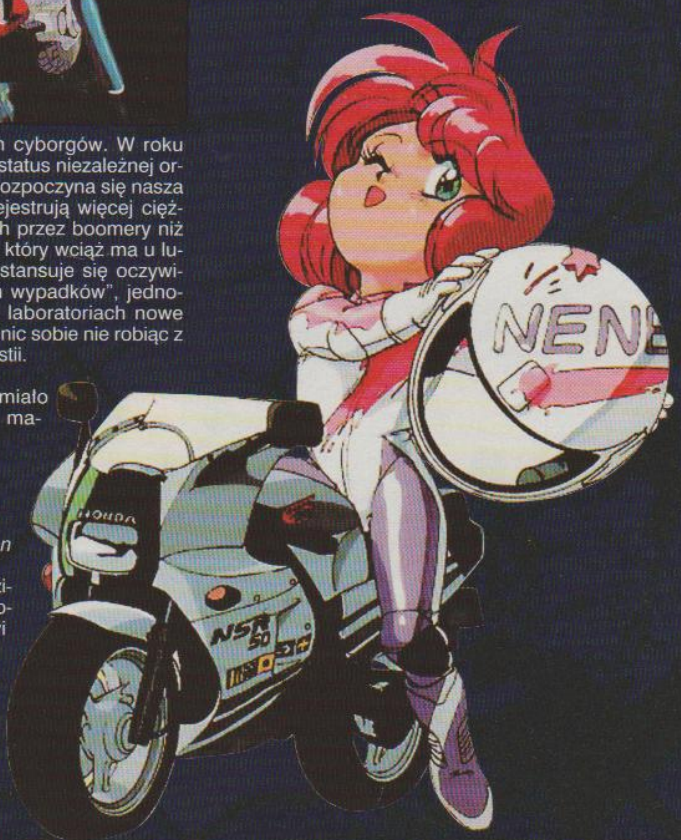
Technologia boomerów narodziła się, dzięki młodemu geniuszowi - cybernetykowi, doktorowi Katsuhito Stingray. Po długich latach badań w roku 2020 powstał pierwszy cyberdroid, prototyp maszyn, mających stać się zbawieniem ludzkości, zastępujących ludzi w niebezpiecznych zadaniach, takich jak praca w warunkach ekstremalnych - w kosmosie, pod ciśnieniem, w wysokich temperaturach. itp. Projekt finansowało kilka ważnych korporacji, w dużej części także Genom. Wkrótce firma otrzymała prawa do technologii cyberdroidów. W 2022 roku opinia publiczna nadała im nazwę boomery, po tym, jak - nie bez udziału Genomu - doszło do pierwszych aktów przemocy ze strony androidów. Doktor Stingray, nie chcąc, aby korporacja wykorzystywała jego "dzieci" jako zabójców, skierował tę sprawę na wokandę. Tym samym popełnił życiowy błąd. Co oznacza dla wielkiej korporacji jeden niewygodny naukowiec? Doktor Katsuhito wkrótce zginął - według oficjalnej wersji w wypadku w laboratorium. Tak naprawdę został zastrzelony przez Briana J. Masona, prawą rękę prezesa Genomu, Quincy'ego. Pożar w podpalonym laboratorium zatarł ślady. Korporacja była teraz jedynym właścicielem praw do technologii boomerów. Nikt jednak nie wiedział, że doktor przekazał już komuś swoją wiedzę...

"Sylia... Sylia Stingray..."
"Skąd znasz moje imię?"
"Wiem... że ja i ty... jesteśmy jednej krwi..."

Largo i Sylia

Następnego ranka po śmierci doktora Katsuhito jego córka, dwunastoletnia Sylia Stingray, otrzymała pocztą dziwną przesyłkę. Była to cybernetyczna jednostka przeznaczona wyłącznie dla Sylii. Dziewczyna podłączyła ją do komputera... i wtedy stało się coś dziwnego. Do jej umysłu szerokim strumieniem popłynęły dane... informacje na temat planów Genomu, cybernetycznych technologii oraz projekty budowy specjalnych pancerzy wzmacnianych...

Minęły lata. Sylia Stingray, prawdopodobnie przewyższająca swego ojca geniuszem, nie tylko w zadziwiającym stopniu rozwinęła technologię budowy pancerzy wzmacnianych. Zaprojektowała jeden strój do walki wręcz, jeden o nadzwyczajnej sile ognia, jeden zaopatrzony w akcesoria przydatne każdemu hakerowi oraz jeden mniej wyspecjalizowany, łączący wszystkie trzy funkcje. Nawiązała też mnóstwo kontaktów w Mega Tokio i na całym świecie; miała wtyczki w Genomie i w rządzie, umiała się włamać do właściwie każdej bazy danych. Krótko mówiąc, stała się człowiekiem-organizacją. Wszystko po to, aby przywrócić zachwianą przez Genom równowagę, umożliwiając realizację marzenia swego ojca. By zacząć działać, potrzebowała jednak asystentek. Wybrała trzy pod różnymi względami uzdolnione dziewczyny - Priss Asagiri, Linnę Yamazaki oraz Nene Romanovą. Tak powstała nie-



©1987-1990 Artmic/Youmex

zwykła drużyna wojowniczek w pancerzach, zwana Knight Sabers. Oficjalnie istnieje po to, aby "bronić pokoju, sprawiedliwości i walczyć ze złem na świecie". Będę złośliwa i nazwę tę dewizę zwykłą propagandą. Oczywiście Knight Sabers są po właściwej stronie (tzn. przeciwko Genomowi), ale zazwyczaj wykonują zlecenia za pieniądze. Co prawda, przebierają w tychże zleceniach, przyjmując tylko te zgodne z ich kodeksem moralnym, lecz trudno nazwać je bezinteresownymi idealistkami. Cóż, bądźmy sprawiedliwi - techniczne gadżety nie są tanie. Spadek przekazany Sylii przez ojca (notabene, mnóstwo forsy) szybko by się wyczerpał w innych okolicznościach. Stąd ten obrzydliwy materializm. Swoją drogą ciekawa jestem, jak utrzymują się tacy X-meni. Dostają dotacje od rządu, czy co?

A oto kodeks Knight Sabers, jedenaście zasad, których przestrzeganie jest konieczne dla bezpieczeństwa grupy. I znowu teoria rozmija się z praktyką - prawie każdy z punktów bywa łamany bądź naciągany. Szczególnie pkt. jedenasty...

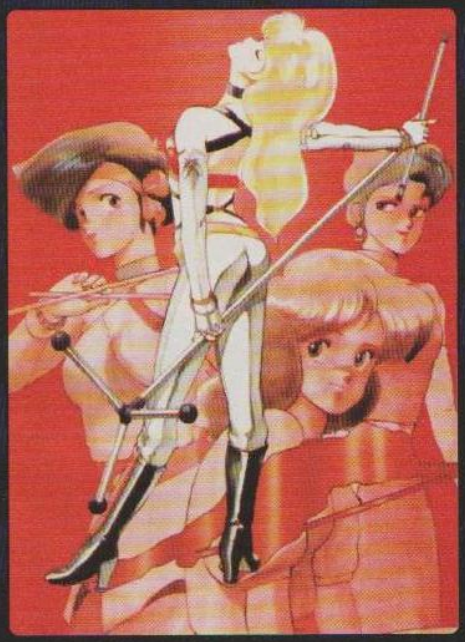
1: Nie rozgłaszać żadnych informacji dotyczących tej organizacji.
2: Nie podejmować żadnych akcji z powodów osobistych.
3: Nie podejmować żadnych akcji bez zgody wszystkich członkiń grupy.
4: Nie odłączać się od organizacji.
5: Członkinie grupy są osobiście odpowiedzialne za uszkodzenia ekwipunku, chyba że były one niemożliwe do uniknięcia.
6: Nie rozgłaszać żadnych informacji dotyczących klientów.
7: Nie prowadzić śledztwa na własną rękę. Zbieranie informacji powinno zostać podzielone między wszystkie członkinie grupy.
8: Utrzymywać regularne kontakty z resztą grupy.
9: Członkinie drużyny nie znają się nawzajem poza organizacją.
10: Nie angażować się w związki uczuciowe.
11: Złamanie któregokolwiek z powyższych praw, karane jest śmiercią.

WYSTĘPUJĄ

Sylia Stingray - postać niezwykła i zagadkowa, na temat której żadna informacja nie jest konkretna. Rzadko okazuje jakiekolwiek emocje; zazwyczaj do wszystkiego odnosi się z dystansem. Jest niezwykle mądra, jak na swój młody wiek, i cieszy się wielkim szacunkiem pomiędzy resztą Knight Sabers. W cywilu ubiera się i zachowuje jak dama - nikt by nie przypuszczał, że w akcji może być tak niebezpieczną osobą. Sylia czasem wydaje się posiadać nadludzkie zdolności - jest nie tylko technicznym i informatycznym geniuszem, wykazuje także sprawność fizyczną, porównywalną z Priss i Linną - wiadomo zaś, że nie przeszła twardej szkoły życia takiej, jak one. W walce Sylia nigdy się nie waha - bywa bezlitosna i brutalna. Czy otrzymana od ojca jednostka w jakiś sposób ją zmieniła, implantując do jej mózgu cybernetyczny wszczep? Czy Sylia jest rodzajem superczłowieka, czy też... boomera? Autorzy serii nie wyjaśniają tego do samego końca, ograniczając się jedynie do sugestii i pozostawiając wątpliwości widzom.

Sylia Stingray to założycielka i liderka Knight Sabers; uważa grupę za coś naturalnego i koniecznego dla zapewnienia równowagi w ekosystemie dżungli Mega Tokio. Jest realistką i wie, że wielkie zmiany byłyby nie tylko niemożliwe, ale też szkodliwe - Genom, chociaż "zły", bierze przecież udział w stabilizowaniu światowej ekonomii. Sylia nie pragnie też zupełnie zniszczyć boomerów, a jedynie naprawić patologie wynikające z ich niewłaściwego zastosowania. To ona trzyma drużynę w ryzach i podejmuje ostateczne decyzje, ona nawiązuje kontakty z potencjalnymi klientami poprzez swoich zaufanych ludzi. Sylia używa białobłękitnego stroju o wszechstronnym zastosowaniu. Jej naturalne zdolności rekompensują brak specjalizacji i sprawiają, że w jej przypadku jest on zaletą, a nie wadą.

Priscilla S. Asagiri - wszyscy nazywają ją Priss; jestem zresztą ciekawa, co by zrobiła człowiekowi, który ośmieliłby się powiedzieć do niej Priscilla. Liderka występującego w klubach rockowego zespołu Priss i Replikanci, nie daje sobie bowiem "dmuchać w kaszę". Jest duża, silna, porywcza i agresywna. Osierocona podczas trzęsienia ziemi, wyrosła na ulicach Mega Tokio, a jej najbliższymi przyjaciółmi byli członkowie gangu motocyklowego. Te przeżycia zostawiły wyraźne ślady na psychice Priss, która nie toleruje żadnych autorytetów (może oprócz Sylii) i jest ogólnie aspołeczna. Jak przystało na byłą członkinię gangu motocyklowego, doskonale jeździ na motorze, mając przy tym głęboko w nosie przepisy drogowe. Przekracza je tak często, że raz nawet udało jej się dostać mandat od koleżanki z drużyny, Nene. Priss nienawidzi Genomu - jej chłopak zginął z rąk zabójców wynajętych przez korporację, prawdopodobnie przez samego Briana J. Masona. Od natychmiastowego wyruszenia na samobójczą krucjatę powstrzymała ją Sylia i po krótkiej, acz brutalnej dyskusji, Priss zgodziła się przyłączyć do Knight Sabers, kontynuując swoją zemstę w bardziej przemyślany sposób.



Priscilla Asagiri wydaje się być całkowitym przeciwieństwem Sylii - jest bardzo porywcza i emocjonalna. Pod pozorem gburowatości skrywa troskę o los swoich przyjaciółek. Nie dba o własne bezpieczeństwo i niemal w każdym odcinku zostaje ranna - czasem można by sądzić, że tak jak kot ma dziewięć żyć. Jej niebieski strój zapewnia świetne opancerzenie i potężną siłę ognia, dzięki czemu Priss w akcji szerzy destrukcję niczym czołg.

Linna Yamazaki - najbardziej normalna członkini Knight Sabers. Jest sierotą, tak jak Sylia i Priss, udało jej się jednak wyrosnąć na stabilną psychicznie osobę, głównie dzięki swoim zainteresowaniom - jej wielką pasją jest taniec. Linna ćwiczyła latami, dochodząc w tej sztuce do prawdziwego mistrzostwa; opanowała też doskonale wszelkie figury akrobatyczne. Zwieńczeniem jej wysiłków miał być kasting do zespołu tanecznego; los zrządził, że w jury znalazła się Sylia, poszukująca właśnie kandydatek na przyszłe Knight Sabers. Sylia uznała Linnę za doskonałą osobę dla swoich celów i naciągnęła wyniki konkursu tak, aby dziewczyna przegrała. Kiedy zdruzgotana tancerka obserwowała, jak marzenia jej życia odchodzą w niebyt, podeszła do niej tajemnicza dama i zaproponowała udział w pewnym niezwykłym przedsięwzięciu...

KNIGHT SABERS

Priscilla S. Asagiri - Liderka zespołu rockoweg, najbardziej narwana.

Sylia Stingray - Postać zagadkowa, założycielka Knight Sabers.

Nene Romanova - Najmłodsza z zespołu, doskonały hacker.

Linna Yamazaki - Świetnie tańczy walczy wręcz.

Linna jest pod każdym względem osobą o zdrowym charakterze. Lubi się stroić (na przykład w każdym odcinku nosi inną opaskę podtrzymującą włosy...), ma odrobinę materialistyczne zapędy, sporo zdrowego rozsądku i umawia się z chłopa-

kami (chociaż zazwyczaj szybko ich rzuca...). Pracuje jako instruktorka aerobiku (chociaż z drugiej serii OAV rzuca tę mało płatną pracę na rzecz zawodu maklera). W akcji nosi ciemnozielony pancerz, wyposażony w akcesoria znakomicie wspomagające jej akrobatyczną technikę walki wręcz.

Nene Romanova - najmłodsza członkini Knight Sabers. Właściwie jest jeszcze nastolatką, ale już pracuje w ADP (zajmuje się głównie robotą papierkową). Nie znaczy to, że policja przyjmuje do pracy niepełnoletnie szczypiory - dziewczyna włamała się po prostu do miejskich akt i odpowiednio zmodyfikowała swoją datę urodzenia. Żadna baza danych nie stanowi bowiem zbyt wielkiego wyzwania dla małego rudzielca o słodkiej twarzyczce - świat nie ujrzał jeszcze (i zapewne długo nie ujrzy) drugiego hakera takiego, jak Nene. Panna Romanova już w szkole średniej czuła, że żywot zwykłej śmiertelniczki nie jest jej przeznaczeniem. Wszystkie przedmioty były dla niej za proste i w konsekwencji śmiertelnie nudne. Nie dość tego, Nene na każdym kroku musiała znosić ostrą kuratelę swoich rodziców. Wielkie plany idealnego "włamu" do szkolnej sieci mogły w każdej chwili zostać zakłócone przez rozkaz pójścia na zakupy bądź umycia wanny. O oglądaniu filmów późną nocą zapewne nie było mowy (w serialu nic o przejściach tego typu nie wiadomo, ale znam zjawisko i utożsamiam się z bohaterką). Dlatego też Nene "załatwiła" sobie pracę w policji tak szybko, jak tylko mogła i wyprowadziła się z domu. Co prawda, mama wciąż regularnie do niej wydzwania, aby sprawdzić, czy np. córeczka nie spóźnia się do roboty, ale to już zdecydowanie co innego. Nene zakwalifikowała się do Knight Sabers, rozszyfrowując przynętę Sylii - umieszczone na sieci, piekielnie trudne do rozkodowania ogłoszenie o pracy. Sylia Stingray potrzebowała hakera najlepszego z najlepszych i trafiła na niego. Oczywiście nie testowała sprawności fizycznej nowej rekrutki, przez co czwarta członkini Knight Sabers okazała się kompletną ofermą pod tym względem. Nene nie tylko nie umie walczyć, ale też nieustannie zmaga się ze skłonnościami do tycia (w końcu prowadzi siedzący tryb życia). W akcji zazwyczaj chowa się za plecami reszty wojowniczek. Zaatakowana piszczy i ucieka, czasami próbuje strzelać. Wspiera za to drużynę elektronicznie - wbrew pozorom Knight Sabers zawdzięczają jej wiele wygranych potyczek. Nosi różowo-niebieski pancerz, wyposażony w tak wielką ilość elektroniki, że niewiele miejsca zostaje na broń.

asekuranckiego, stroniącego od prowadzenia bardziej grząskich spraw szefa. W drugiej serii zwierzchnik Leona zostaje, co prawda zmieniony, ale jego następca nie dość, że okazuje się gorszy pod tym względem od poprzednika, to jeszcze jest skąpy. Życie funkcjonariusza ADP zdecydowanie nie należy do najłatwiejszych.

W serialu występuje jeszcze wiele drugoplanowych postaci pozytywnych, których dokładne charakterystyki znajdziecie w encyklopedii Bubblegum Crisis (której część pierwszą znajdziecie w tym numerze).

Rolę "głównego złego" pełni oczywiście korporacja Genom, z prezesem Quincym i jego prawą ręką Brianem J. Masonem na czele. Są to nadzwyczaj sprytni i wyrachowani ludzie interesu, zdolni do każdej zbrodni w imię zysku. Quincy, wysoki i szczupły starszy człowiek (ma 70 lat i nieźle się trzyma), o niewątpliwej charyzmie nie angażuje się bezpośrednio w żadne akcje - steruje wszystkim zza kulis i wysyła swoich ludzi, aby wykonywali za niego brudną robotę. Brian J. Mason zajmuje się najczęściej właśnie tą brudną robotą. To zaufany człowiek prezesa od najbardziej śliskich operacji. Jest geniuszem - udało mu się poznać sekretną tożsamość Sylii Stingray. Ma zresztą obsesję na punkcie córki wynalazcy, którego kiedyś osobiście

Leon McNichol - inspektor AD Police i - poza Knight Sabers - jedna z najważniejszych postaci w całej serii. Leon to muskularny, porywczy twardziel, trzeba jednak przyznać, że ma łeb na karku. Jest świetnym strategiem i chociaż czasem traci panowanie nas sobą i zbytnio ryzykuje, nie umniejsza to szacunku, jaki żywią do niego podwładni - można powiedzieć, że dzieje się wręcz przeciwnie. Jego obecność bardzo podnosi morale wśród innych policjantów. Poza tym, aby jeszcze dopełnić swego obrazu prawdziwego mężczyzny, Leon używa w akcji naprawdę potężnych spluw (aż dziwne, że odrzut nie ciska go po ścianach). Ale inspektor McNichol to nie tylko superman na wielkim motocyklu. Leon ma swoją słabość - kobiety. W chwili obecnej przepadł z kretesem dla Priss, która jak na złość nie odwzajemnia jego uczuć (a przynajmniej robi wszystko, żeby on tak myślał). Podrywa też Nene - w ramach rekompensaty, jak sądzę - ale również bezskutecznie. Jego żałosne próby miłosnych podbojów przywodzą czasem na myśl bezskuteczne wysiłki innego znanego wam macho, Johnny'ego Bravo. Leon jest od niego dużo bardziej inteligentny, ale w życiu uczuciowym ma doprawdy nieprzeciętnego pecha. Jedyna osoba, która obecnie - bez wzajemności - ma ochotę zaangażować się z nim w związek, to Daley Wong, jego partner z pracy... Podziwiajmy inspektora Leona McNichola. To doprawdy cud, że jeszcze się nie załamał w takich okolicznościach. Tym bardziej, że w pracy również nie najlepiej mu się układa - jego chęć działania i poczucie sprawiedliwości społecznej są hamowane przez

zabił. Mason wydaje się być Nemesis Knight Sabers. Nawet zabity nie zostaje zniszczony do końca - jego chora jaźń, która przetrwała zakodowana w sieci daje początek nowej, ekstremalnie niebezpiecznej istocie - superboomerowi z kompleksem Mesjasza, noszącemu imię Largo. O tym ostatnim wolę się nie wypowiadać, ponieważ nie sposób to zrobić, nie zdradzając w dużej części przebiegu wydarzeń.

Genom nagminnie łamie bądź nagina istniejące prawo, a wiele znaczących osób z wszystkich ważniejszych organizacji siedzi Quincy'emu w kieszeni. Produkcja boomerów bojowych i ich trening, chociaż obłożone zakazami i sankcjami, nadal rozwijają się w najlepsze w tajnych placówkach. Korporacja zmienia oblicze miasta według własnego upodobania, co przypomina nieco sytuację znaną niektórym z "Robocopa". Żadne prawa nie istnieją na stacjach orbitalnych, których kierownicy posiadają małe haremy oficjalnie wycofanych z rynku

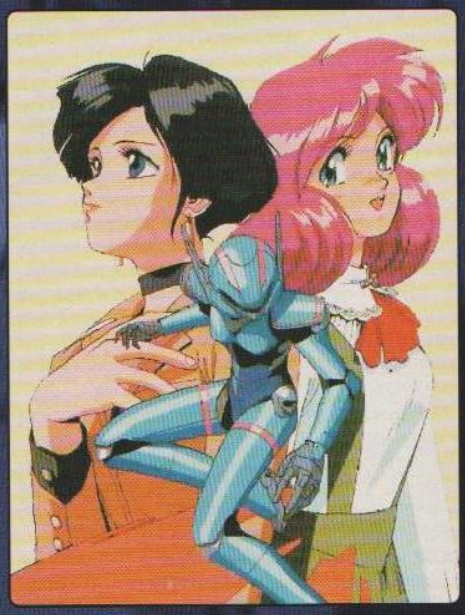
©1987-1990 Artmic/Youmex

Seksadroidów (czujące, myślące biodroidy - ich produkcję i wykorzystywanie uznano za niehumanitarne). Ktokolwiek sprzeciwia się Genomowi, może liczyć jedynie na szybką śmierć w niewyjaśnionych okolicznościach.

Do tej pory powstały dwie serie OAV z udziałem superwojowniczek w pancerzach. Pierwsza z nich, Bubblegum Crisis liczy sobie osiem odcinków. Zyskała sporą popularność na całym świecie, szczególnie w USA. Autorzy użyli bowiem wielu nawiązań do filmów, takich jak Top Gun lub Blade Runner, a niektóre drobne smaczki, ze zrozumiałych względów, były łatwiejsze do wyłapania i zrozumienia przez Amerykanów. Popularność serii sprawiła, że fani wkrótce doczekali się trzyodcinkowej kontynuacji "Bubblegum Crash!". Nie została ona jednak najlepiej przyjęta. Zmienił się design postaci oraz seiyuu Priss, a także, zaledwie w ciągu roku filmowego czasu nastąpiły poważne zmiany w obliczu miasta. Korporacja

Genom tym razem nie brała większego udziału w intrydze; zwykle boomery stały się mniej inteligentne, a Mega Tokio, wcześniej mroczne i cyberpunkowe, dziwnie "znormalniało". Co prawda, Genomowi w poprzedniej serii naprawdę porządnie się oberwało, zarówno za sprawą dziewcząt jak i Largo - możemy wnioskować, że korporacja musiała trochę przyhamować, aby odrobić straty i na nowo pozyskać zaufanie opinii publicznej. Tak więc boomerów było mniej, a te, które zostały należały do prostych, nieszkodliwych modeli. W konsekwencji zdarzało się mniej wypadków powodowanych przez cyberdroidy i miasto odetchnęło. Wyjaśnienie brzmi dosyć logicznie, nielogiczne natomiast jest tempo samego procesu. Przeobrażenie Mega Tokio z jednego wielkiego śmietnika, jakim dotąd było, w niemal normalną aglomerację, jaka się stało, powinno zająć co najmniej pięć lat. Rzecz jasna fani - malkontenci, a takich wszędzie można znaleźć, wytkną zapewne kontynuacji dużo więcej niezgodności z pierwowzorem, tych ważniejszych i tych zupełnie nieistotnych. Osobiście uważam, że

Bubblegum Crash! jest również bardzo przyjemnym do oglądania filmem. Bubblegum Crisis to anime pełne dobrej, porządnie uzasadnionej przyczynowo akcji. Ma wszystko, czego potrzebuje film, aby przyciągnąć uwagę widzów - wartką fabułę, postacie o wyrazistych charakterach, nieoczekiwane zwroty akcji i widowiskowe sceny. Podnosi także kwestie wolności i człowieczeństwa, jak chyba każde anime z tego kręgu. Co prawda, designy są nieco antyczne, ale mimo wszystko urocze (w końcu stworzył je Kenichi Sonoda - znać rękę mistrza). Świetna jest także muzyka, chociaż podejrzewam, że nie utrafi w gusta wszystkich z was. Nie dajcie się nabrać na napisy na pudełku, to nie jest żaden hardrock, tylko najzwyklejszy rock z lat 80., czyli z okresu, kiedy piosenkarze nosili dziwne peruki, a gitarzyści wymachiwali swoimi "wiosłami" w górę i w dół, ustawiając się bujną czupryną pod wiatr. Czasy Bon Joviego i lepszej Ma-



donny, przy czym Priss sytuuje się gdzieś pośrodku, jeśli chodzi o styl. Bardzo lubię muzykę z BGC...

Nie sądzę, żeby młodszych z was, rozpieszczone dzieci ery efektów specjalnych, ten film rzucił na kolana. Znajdą się jednak na pewno fani, którzy go docenią i podarują poczesne miejsce w swojej filmotece. Może nawet zechcą obejrzeć prequel serii, trzyodcinkową OAV-kę - AD Police albo dość nową pozycję, serial telewizyjny BGC 2040 (ostrzegam - jego akcja dzieje się w alternatywnym świecie, który tylko przypomina Mega Tokio znane z OAV). Ponadto szykuje się serial TV AD Police, ale wiele wody upłynie, zanim będziemy go mogli obejrzeć, nawet jeśli przybędzie do nas drogami niezupełnie oficjalnymi.

Życzę wam wszystkim grzecznych boomerów do sprzątania pokoju i parzenia herbaty, będąc pewna, że już za kilka lat będziecie mogli potraktować moje życzenia najzupełniej poważnie. ^_-

Fight Otaking!

Ina, Błękitna Czarodziejka

Bubblegum Crisis – odcinki 1-8

(Tinsel City, Born To Kill, Blow-Up, Revenge Road, Moonlight Rambler, Red Eyes, Double Vision, Scoop Chase)

Produkcja: 1987-1990 Artmic/Youmex

Dystrybucja (język angielski): AnimEigo 1994-1995

Dystrybucja w Polsce: Manta

Reżyseria: 1-3: Katsuhito Akiyama, 4: Hiroki Hayashi, 5-6: Masami Obari, 7: Fumihiko Takayama, 8: Hiroaki Goda

Scenariusz: Kenichi Matsuzaki, Hideki Kakinuma, Shinji Aramaki, Katsuhito Akiyama, Emu Arii, Hidetoshi Yoshida

Chara design: Kenichi Sonoda, Satoshi Urushibara

Mecha design: Masami Obari

Muzyka: Kaoji Makaino

Czas: 8x30-50 minut

BUBBLEGUM CRISIS ENCYKLOPEDIA

CZĘŚĆ I

Encyklopedia Mega Tokio

Ten artykuł jest w całości przeznaczony dla fanów Bubblegum Crisis. Tych, którzy obawiają się "psujów", czyli spoilerów, ostrzegam - poniższy tekst to jeden wielki spoiler! Natomiast ci, którzy poszukują wszelkich informacji dotyczących swojego ulubionego serialu, nie zawiodą się! Oto (niemal) kompletne kompendium wiedzy o Mega Tokio, szczegółowo omawiające materiał dotyczący OAV Bubblegum Crisis, Bubblegum Crash i AD Police, filmów Scramble Wars i Hurricane Live 2032 oraz pierwszego tomu mangi AD Police. Część wiedzy pochodzi także z podręcznika RPG Bubblegum Crisis. Pominięta została natomiast seria TV, dziejąca się w alternatywnym Mega Tokio. Tak więc usiądźcie wygodnie... tego jest naprawdę dużo...

Opracowanie materiałów źródłowych/ tłumaczenie: Ina, Błękitna Czarodziejka & Gryf co.
Korekta: Ina, Błękitna Czarodziejka

1-10

104 Ulica: Miejsce, gdzie wpadł w szał boomer z serii C.

10576: Numer notebooka Nene.

11: Numer Linny w nieudanym przesłuchaniu, które doprowadziło ją do wstąpienia do Knight Sabers.

112: Numer Mini-pato, którym Nene i Linna jechały w Wyścigu Genom Trophy.

16 Tokio Daytimes: Czasopismo sieciowe.

19 E-11/E-12: Sektor na dziewiętnastym piętrze budynku ADP. Tutaj Nene została uwięziona i zaatakowana przez jednego z boomerów dr Yoshidy.

21-15007B: Numer pomieszczenia, w którym Reika Chang uwięziła Linnę w Dokach Jokohama.

21-6032: Numer pracownika Genomu Milly Jakcson, czyli Anri.

239101: Numer rejestracyjny motoru Priss (Kawasaki GPZ1000R). Ma go od końca 2033 roku. Był to także pojazd, na którym została złapana za przekroczenie prędkości przez Nene.

246 Ulica: Droga w Okręgu 3, gdzie Bu-12B stoczył bitwę z ADP.

25 1/2: Numer buta Priss (Naprawdę! Pokazany na ekranie!).

26 Ulica: Adres jadłodajni, gdzie jedli Priss i Leon. Pięć lat wcześniej na tej samej ulicy wybuchła panika podczas napaści boomerów.

42 Ulica: Biegnąca z północy na południe ulica w Okręgu 9, wzdłuż której uciekał pewien boomer.

464: Numer ciężarówki kompanii Clean Up, skradzionej przez Nielegalną Armię.

718296: Numer odznaki AD Police Nene.

750S: Model motoru Priss, numer rejestracyjny P-02. Marka nieznana, ale zapewne nie jest to produkt Genomu.

A

Abashiri: Jedno z więzień w Mega Tokio.

AD Police, Szef: Następca szefa Toodo, zajął jego miejsce w 2034 roku. Jeszcze bardziej niż swój poprzednik, obawia się podejmowania jakichkolwiek akcji mogących spowodować problemy polityczne. Odmówił użycia ciężkozbrojnych zmechanizowanych jednostek w walce przeciwko Nielegalnej Armii, aby uniknąć skarg obywateli. Poza tym jest raczej apolityczny jak na człowieka, który zaszedł tak wysoko. Ma węża w kieszeni i robi wszystko, aby zmniejszyć wydatki - np. by zaoszczędzić na amunicji, na strzelnicy ADP zamienił konwencjonalną broń na pistolety świetlne, takie jak w grach wideo (ech... postęp...). Szef jest żonaty i ma córkę. Z wyglądu bardzo przypomina byłego prezydenta USA George'a Busha, który na zawsze zapisał się w pamięci Japończyków, wymiotując w obecności pierwszego ministra Japonii na oficjalnym obiedzie...

AD Police: 1) Skrót od nazwy Advanced Police (Zaawansowana Policja), specjalnej jednostki antyterrorystycznej walczącej też z boomerami. Pierwotnie jeden z oddziałów zwykłej policji, założony krótko po wielkim trzęsieniu ziemi w Kanto w 2025 roku, aby zwalczać panujący w kraju chaos. W 2027 jednostka otrzymała status niezależnej organizacji. Baza Advanced Police znajduje się obecnie w stylowym budynku, w Okręgu 3. W Wyścigu Genom Trophy ADP wystawiła tylko trzy samochody; wszystkie ukończyły zawody, mieszcząc się w pierwszej szóstce. 2) Trzyodcinkowa seria OAV, której akcja rozgrywa się w Mega Tokio, w roku 2027. Prequel Bubblegum Crisis.

Adam-12, Adam-13: Sygnały pojazdów Patrolu Drogowego zgłaszających się drogą radiową.

Adama: Stworzony przez dr Haynes Adama był pierwszym boomerem wyposażonym w nowy typ sztucznej inteligencji, dającym mu możliwości intelektualne porównywalne z ludzkimi. Wkrótce po uruchomieniu został skradziony przez dr Yuri, która chciała wykasować wspomnienia androida i zastosować jego SI w boomerze bojowym typu EM-302. Uratowany przez Priss Adama powrócił do Geo City, aby bezpiecznie umieścić swój program w komputerze dr Haynes. Niestety Yuri wyruszyła za nimi w pościg; wywiązała się walka, podczas której Adama został poważnie uszkodzony przez boomera EM-302 i wkrótce zginął. Adama był pierwszym w pełni zmechanizowanym boomerem, wykazującym inteligencję podobną ludzkiej. Boomery 33-S (seksadroidy) również dysponowały intelektem na zbliżonym poziomie; w dużej części jednak składały się z żywej materii. SI androida była w stanie integrować się z systemami komputerowymi oraz oprogramowaniem boomerów, a nawet je przeprogramowywać.

ADP, piechota: Żołnierze Advanced Police, walczą w pierwszej linii w konfliktach z udziałem boomerów i terrorystów. Charakteryzują się wysoką śmiertelnością. Są wyposażeni w pancerz, maski gazowe ze wspomaganiem optycznym oraz karabiny automatyczne M42-A1 z celownikiem laserowym.

ADP, samochód patrolowy: Szybkie, dwuosobowe pojazdy używane przez funkcjonariuszy ADP. Istnieje wiele różnych modeli; najpopularniejszy z nich to Road Chaser (wzorowany na samochodzie sportowym ZMC - Misaki Beluga). Model ów posiada uruchamiany ręcznie system turbo i osiąga prędkość 150 km/godzinę (od 60 km/godz), w niecałe trzy sekundy.

ADP, transporter helikopterów: Olbrzymia ciężarówka będąca w stanie pomieścić cztery małe latające pojazdy bojowe typu Firebee.

ADP, wóz transportowy: Sześciokołowe ciężarówki używane do przewozu żołnierzy. Drużyna piechoty weszła do jednej z nich podczas Wyścigu Genom Trophy.

ADP-102: Sygnał zgłoszenia Leona - jego osobisty kod lub kod samochodu.

Advanced Police: Oficjalna pełna nazwa AD Police.

Agent ubezpieczeniowy: Obleśny prawnik, który prowadził śledztwo w sprawie śmierci funkcjonariusza ADP Allisa. Miał cybernetyczną prawą rękę.

AIC: Japońska wytwórnia filmów animowanych, która stała się wielką korporacją multimedialną, dzięki sukcesowi serii OAV Bubblegum Crisis oraz serialu TV. Logo AIC jest umieszczane na wielu produktach w Mega Tokio.

Akata: Stacja metra, jeden przystanek od Geo City.

Alarm S: Stan alarmowy w kwaterze głównej ADP, ogłaszany tylko w przypadku terrorystycznego ataku na ten właśnie budynek.

Alex-01: Imię zabójczo nowoczesnego (jak na rok 2028) superkomputera Genomu, mieszczącego się w budynku Genomu w Okręgu 6. Komputer posiadał SI, był także częścią eksperymentu - planu przejęcia kontroli nad innymi systemami komputerowymi. Amstrong próbował wykorzystać tę zdolność Alexa, aby uzyskać kontrolę nad centralnym komputerem Genomu. Jego plan zawiódł, a superkomputer (oraz większa część budynku) został w końcu zniszczony przez broń orbitalną oraz bomby terrorystów.

Allis: Funkcjonariusz AD Police zabity w 2027 własną bronią przez szalonego boomera. Po jego śmierci wyszły na jaw potężne długi, jakich narobił sobie wpadłszy w szpony hazardu. Z początku błędnie sądzono, że pozwolił się zabić, aby rodzina mogła uzyskać jego polisę ubezpieczeniową.

Alpine: Producent samochodowych radio.

Amarok Stock Co: Biuro maklerskie, w którym Linna przez jakiś czas pracowała (nie do końca legalnie) jako makler. Firma jest bardzo bogata; posiada własny wieżowiec.

American Popcorn: Przekąska i zapychacz z powyższym napisem na torebce to popkorn. W dodatku z Ameryki.

Amerika: Przedsiębiorstwo w budynku sąsiadującym z pubem Priss.

Anderson, Naomi: Dziewczyna J.B Gibsona, poważnie raniona w wypadku samochodowym, spowodowanym przez motocyklową grupę Outriders. Po tym wydarzeniu popadła w stan bliski katatonii. Jedynie szum motocyklowych silników - odgłos, którego panicznie się bała - wytrącał ją z odrętwienia na krótką chwilę. Zaczęła odzyskiwać świadomość podczas ostatniej wyprawy Gibsona w swoim zmodyfikowanym samochodzie, Griffonie.

Android: Alternatywna nazwa dla boomerów będących replikami prawdziwych osób (takich jak Quincy).

Androidy Quincy'ego: Człowiek tak potężny, jak Quincy, ma masę wrogów, dlatego staruszek zbudował sobie roboty - kopie siebie samego przeznaczone na sytuacje, w których jego osoba mogłaby się znaleźć w niebezpieczeństwie. Używał przynajmniej trzech - jednego na spotkaniu z Largo, jednego podczas widzenia z Reiką Chang i jednego na otwarciu Wyścigu Genom Trophy. Ponieważ za każdym razem został zaatakowany, opłaciło się.

Andy 2000: Główny komputer ADP mieszczący się na 29 piętrze policyjnej bazy. Kontroluje wszystkie inne systemy (w tym systemy bezpieczeństwa) znajdujące się w budynku. Został poważnie uszkodzony podczas fuzji z boomerem w 2033 roku.

Angora: Duży budynek w śródmieściu Mega Tokio.

Anri: Jedna z dwóch (oprócz Sylvie) seksadroidek 33-S, którym udała się ucieczka z bazy Genaros. Anri została ranna i aby przeżyć musiała regularnie otrzymywać duże ilości świeżej ludzkiej krwi, zastępującej jej utraconą krew syntetyczną. Zreperowana, dzięki dostarczonemu jej przez Priss dyskowi, zawierającemu niezbędne dane (który Sylvie ukradła, poświęcając przy tym życie). Później zakochała się w

Largo i stała się częścią jego szalonego planu. Szpiegowała Genom pod imieniem Milly Jackson; zdobyła rozkład dnia ministra Callahana, dzięki czemu Largo mógł go porwać. Kiedy Anri dowiedziała się od Largo, że Priss jest odpowiedzialna za śmierć Sylvie, dźgnęła ją nożem, chcąc się zemścić. Priss wyjaśniła jej prawdziwy powód poświęcenia Sylvie. Anri umarła w ramionach wojowniczki, osłoniwszy ją od śmiertelnego strzału przeznaczonego dla Priss.

Aoyama, Tsuyoshi: Oficer wsparcia ADP.

Aparat cyfrowy: Następca ukochanego Canona T-201 Lisy Vanette. Chociaż mniej pojemny, umożliwił jej zdobycie pierwszego zdjęcia, które udało jej się sprzedać do gazety. Obraz w aparacie cyfrowym jest zapisywany na wymienialnym dysku.

Aqua City: Porzucona w trakcie budowy, opuszczona konstrukcja w Zatoce Tokijskiej. Użyta przez F.G Fredericka w charakterze kryjówki i wysadzona w powietrze strzałem z broni satelitarnej.

Ardless: Sklep na jednej z gorszych ulic Mega Tokio.

Armoured Defence Police (Ciężkozbrojna Policja): Rzadko używana nazwa alternatywna Advanced Police.

Arms 22 Magnum Rewolwer: Rzadko pokazywany w filmie mały czterostrzałowy pistolet, używany przez Sylię do samoobrony.

Armstrong: Imię boomera roboczego modelu R-31. Wystawiony na działanie promieniowania kosmicznego, podczas pracy na kosmicznej stacji Genaros rozwinął nieoczekiwany poziom samoświadomości i w 2028 roku uciekł do Mega Tokio. Oprócz świadomości Amstrong uzyskał na dokładkę wyjątkowo wredny charakter i kompleks Mesjasza. Znalazłszy się na Ziemi postanowił włamać się do systemu komputerowego Genomu i przejąć kontrolę nad miejską siecią oraz tokijskimi boomerami. Za pierwszym podejściem poniósł fiasko, ale druga próba niemal mu się udała. Na szczęście ADP odcięła mu w porę dostęp do sieci. Amstrong posiadł zdolność przenoszenia swego umysłu do ciał innych boomerów; zrezygnował ze swojej pierwotnej formy na rzecz bardziej potężnego modelu. Po drugiej porażce część jego myśli mogła połączyć się z tajnym programem, uruchomionym przez Briana J. Masona - mającym na celu przeniesienie ludzkiej świadomości do ciała boomera. Obydwa umysły - Amstronga i Masona dały początek nowej istocie - Largo...

Artykuł 0012: Miejskie prawo dotyczące boomerów, które zabrania im opuszczać miejsce pracy.

Artykuł numer dwa: Drugie prawo kodeksu Knight Sabers, zabraniające akcji z powodów osobistych.

Artykuł numer trzy: Trzecie prawo kodeksu Knight Sabers wymagające, by każda akcja została zaaprobowana przez wszystkie członkinie grupy.

Artysta 3D: Jeden z byłych chłopaków Linny, chciał zostać kimś takim.

Asagiri, Priss (Priscilla S): Data urodzenia: 27 maja 2013 roku; wzrost: 168cm. Członkini Knight Sabers. Walcząca zawsze w pierwszej linii Priss, jest nadzwyczaj agresywna i mało troszczy się o własne bezpieczeństwo; z całego zespołu to ona najczęściej odnosi rany w bitwie. Jej rodzice zginęli w 2025 roku podczas trzęsienia ziemi; Priss miała wtedy 12 lat. Wychowywała się w sierocińcu, który opuściła najwcześniej jak tylko mogła. Wkrótce przyłączyła się do gangu motocyklowego. Przywódca grupy był jej kochankiem; to dzięki niemu rozpoczęła swoją karierę piosenkarki w klubach podobnych do Hot Legs. Na swoje nieszczęście dowiedział się zbyt wiele o jednym z tajnych projektów Genomu i został zamordowany przez agentów korporacji. Znużona bezsilnością policji i powodowana pragnieniem zemsty, Priss wyruszyła na spotkanie człowieka, który zabił jej kochanka. Została jednak zatrzymana przez Sylię i po burzliwej dyskusji dała się przekonać, aby wyładowywać swoją agresję w nieco bardziej umiarkowany sposób jako członkini Knight Sabers. Priss z całego serca nienawidzi Genomu i jego boomerów. Po śmierci Sylvie przeżyła prawdziwe załamanie; aby ocalić miasto była przecież zmuszona zabić swoją przyjaciółkę, którą wcześniej zaakceptowała jako człowieka. Próba odkupienia tej śmierci poprzez dostarczenie Anri dysku, zawierającego dane niezbędne do naprawy towarzyszki Sylvie, spowodowała jeszcze większy ból, gdy Priss dowiedziała się, że Anri była pionkiem Largo. Przez długi czas Priss nie odczuwała niczego prócz nienawiści do boomerów. Zmieniło to dopiero spotkanie z Adama w 2034 roku. Do 2034 roku Priss była wokalistką grupy "Priss i replikanci". Potem rozpoczęła karierę solową; wkrótce jednak zorientowała się, że jej menedżer ma zupełnie inne plany, co do jej kariery niż ona sama. Priss mieszka w przyczepie nieopodal doków w sektorze trzecim. Jej ukochany czerwony motocykl (miała kolejno kilka modeli - nie raz traciła pojazd w akcji) to duma Priss i źródło niekończących się kłopotów ze strony policji, ze względu na nagminne przekraczanie prędkości. Priss łatwo nawiązuje kontakty z dziećmi; widać to zarówno na przykładzie Cynthii jak i małego Sho. Nie jest obecnie związana z żadnym mężczyzną, chociaż policjant Leon McNichol wychodzi z siebie, starając się ją poderwać. Piosenkarka lubi Leona, ale traktuje go w sobie właściwy, nieco gburowaty, sposób.

Atak w formacji SW-01: Manewr bojowy użyty - z niewielkim zresztą sukcesem - przez helikopter ADP typu Hornet przeciwko fałszywym Knight Sabers w bitwie na dachu Banku Miejskiego Tinsel.

Atarun: Stacja metra zniszczona przez przejście machiny Brumm Bar.

Auto-9: Duży pistolet automatyczny używany przez dowódcę w pierwszym filmie Vision.

Auto-bazooka: Ciężka broń, w którą wyposażony jest pancerz bojowy Mackiego.

Auto-karabiny: Śmiercionośne zabezpieczenia w budynku ADP - kontrolowane za pomocą komputera karabiny maszynowe, zamontowane na ruchomych wieżyczkach strzelniczych w razie potrzeby wyłaniających się z sufitu.

Autostrada 3: Miejsce napadu na J.B Gibsona i jego dziewczynę przez Outridersów.

Autostrada 4: Droga, na którą wjechał z parkingu Griffon J.B Gibson, aby uciec przed Patrolem Drogowym.

Autostrada 5: Droga kończąca się na linii uskoku, przebiegająca z północy, północnego-wschodu na południe, południowy-zachód. Miejsce walki pomiędzy Sylvie i parą boomerów z serii C.

B

B-12: Obszar magazynów dla wojskowych boomerów bojowych.

B-2: Dwuosobowa jednostka detektywistyczna zatrudniona w polowaniu na boomery Amstronga w 2028. Najgorzej wyszli na walce z C-55 - jeden z nich stracił palec, drugi połowę głowy...

Bach, Vanessa: Partnerka Iris Cary w policji.

Bairn: Jeden z członków rady Genomu.

Baker, Carl: Słynny pianista.

Bali: Wyspa tropikalna, którą Knight Sabers odwiedziły w ramach wakacji.

Bangor: Miejsce, w którym znajdowała się meta Wyścigu Genom Trophy, a także siedziba Anime Projects, brytyjskich dystrybutorów Bubblegum Crisis.

Bank Cybernetyczny: Firma zajmująca się wymianą prawdziwych organów na cybernetyczne. Stare organy i części ciała trzymane są w chłodni dla późniejszego użycia w przeszczepach.

Bank w Tinsel City: Ogromny budynek finansowy w centrum Tinsel City. Ucierpiał podczas bitwy między Knight Sabers i ich duplikatami - Hiperboomerami.

Bar: Miejsce o mało odkrywczej nazwie, po zabiciu barmana, użyte przez F.G Fredericka w charakterze kryjówki.

Bariery Ochronne: Ciężkie barykady opadające z sufitu w celu odcięcia konkretnej lub wszystkich sekcji w budynku ADP. Miały chronić przed atakami terrorystycznymi, zostały obrócone przeciwko ADP, gdy boomery dr Yoshidy przejęły kontrolę nad budynkiem.

Barret: Członek rady Genomu.

Baterie słoneczne: Wiele tokijskich budynków ma je na dachach, co zmniejsza ich rachunki za energię elektryczną.

Batman: Bohater komiksowy, który odziedziczył fortunę rodziców po ich tragicznej śmierci, pożytkuje ją, budując imponujące machiny będące postrachem przestępców i walczy ze złem w pancerzu skrywającym jego prawdziwą tożsamość. Brzmi znajomo?

Bauer, J (aka Bouwer): Jeden z ważniejszych członków rady Genomu, odpowiedzialny za bezpieczeństwo korporacji. Largo sądził, że Bauer "skanował" psychikę pracowników, aby zapobiec szpiegowaniu Genomu. Milly Jackson została jednak zdemaskowana przez Kate Madigan, więc nie ma na to dowodów.

Baum: Właściciel sklepu z robotami w Okręgu 18, zabity przez boomery Amstronga w 2028 roku. Zdążył zniszczyć jednego z atakujących.

Bayshore #2: Dwupasmowa autostrada. AD Police zastawiła na jej wschodniej drodze dojazdowej pułapkę na J.B Gibsona.

Bayshore #3: Dwupasmowa autostrada w pobliżu Hanedy. Miejsce ataku Outridersów na J.B Gibsona.

Baza Księżycowa: Instalacja na Księżycu, obsługiwana przez SDPC.

BB-2000 Eliminator: Jedna z rzadziej używanych dodatkowych broni we wzmacnianym pancerzu Priss, prawdopodobnie broń energetyczna. Jej źródło zasilania mieści się na plecach pancerza - chyba że to jest naprawdę pistolet BB (na gumowe kule)...

B-Blok: Sekcja stacji kosmicznej Genaros, z której grupa boomerów ukradła kapsułę ratunkową w 2028 roku.

Beluga Police Special: Nazwa modelu samochodu używanego przez ADP, zarówno wariantu Road Chaser jak i zwykłego. Producent pojazdu to ZMC-Misaki.

Benzynohol: Paliwo 21 wieku, zastępujące benzynę. Jest to mieszanina ropy naftowej i etanolu; użyteczna, ale nie oszałamiająca pod względem jakości. Można ją oczywiście ulepszyć z pomocą różnych dodatków, na których doskonale zna się dr Raven.

Beretta M-85: Pistolet używany przez Vision w jej teledysku "Say Yes". Wymaga amunicji kalibru 380 ACP.

Big Egg, stadion: Wielki stadion sportowy, na którym odbył się koncert Vision.

Blok 24: Część Laboratorium Wojskowego Genomu, gdzie GD-42 próbował uzyskać dostęp do budynku.

Blok 37: Obszar na 28 piętrze budynku ADP, zawierający schody awaryjne.

Blok 38, Brama 6: Obszar na 28 piętrze budynku ADP, gdzie została uwięziona Lisa Vanette.

Blok 4: Część Tokijskiej Elektrowni Atomowej pomiędzy W-30 i rdzeniem reaktora.

Blokady kół: System wspomagający Highway Star i Silky Doll Wagon, powstrzymujący pojazdy przed wywrotką w przypadku zaaplikowania pełnej mocy.

Blokady Programowe: Trzystopniowe zabezpieczenie narzucające kontrolę nad biologicznymi częściami mózgu boomera, narzucające im trzymanie się programu. W niektórych przypadkach blokady te mogą zostać przełamane lub ominięte, dzięki czemu boomer zaczyna wykazywać wolną wolę - co najczęściej wyraża poprzez stosowanie przemocy.

Blun: Sklep w Mega Tokyo nieopodal laboratorium dr Yuri w Okręgu 7.

Błękitny Hawajski: Ulubiony koktail dr Mc Larena serwowany w Hotelu St. Regis.

Bogarde: Jeden z boomerów strzegących wejścia do Banku Chwały. Jego numer rejestracyjny to B-12.

Bogey: Jeden z boomerów F.G. Fredericka. W ludzkiej formie wyglądał jak potężny kulturysta i bardzo lubił piwo Heineken.

Boiler, Kapitan: Oficer USSD posiadający upoważnienie do strzelania z broni satelitarnej. Możliwości tej użył w nieskutecznej próbie zniszczenia Amstronga i komputera Alex-01. Próba pozwoliła Amstrongowi uzyskać dostęp do systemu broni orbitalnej; na szczęście boomer nie znał hasła potrzebnego do jej odpalenia.

Captain Tsubasa - charakterystyki część 3

Hazuki

Karl Heinz Schneider

Jest jednym z najbardziej obiecujących piłkarzy niemieckiej ligi juniorów. Na co dzień należy do drużyny w Hamburgu, której kapitanem jest Wakabayashi. Tylko on potrafi strzelić bramkę najlepszemu japońskiemu bramkarzowi. Nie można jednoznacznie ocenić stylu gry Schneidera. Jest to piłkarz poważny i bardzo opanowany, grający równo i z dużą pewnością siebie. Budzi respekt na boisku, a każde jego podanie jest wykonane poprawnie. Potrafi w dowolnej chwili przejąć piłkę jakiemukolwiek piłkarzowi. Jest najlepszym napastnikiem swojej drużyny i królem strzelców podczas każdych mistrzostw świata, w których bierze udział.
Zespół Japonii pierwszy raz ma okazję zagrać przeciwko niemu, gdy przybywają do Hamburga, by rozegrać sparing z tamtejszą drużyną (choć w drugiej serii anime, jest epizod mówiący o tym, jakoby piłkarze poznali się już wcześniej, podczas poprzednich mistrzostw świata, ale oni sami zdają się o tym nie pamiętać...). Wtedy to zostają zaskoczeni zupełnie innym sposobem gry Shneidera i pozostałych piłkarzy tego klubu. Niemiecki napastnik bez trudu wygrywa pojedynek z kapitanem Japończyków - Hyugą i zdobywa kolejno pięć bramek, nie dając przeciwnikowi szans na wyrównanie. Najdoskonalszym strzałem Shneidera jest tzw. "Ognisty Strzał", kiedy bramkarz po pierwsze: nie widzi przelatującej obok niego piłki, a po drugie, jak zauważył Wakabayashi: odnosi się wrażenie, że piłka naprawdę się pali. W taki właśnie sposób król strzelców wyłącza z gry Wakashimazu grającego w reprezentacji Japonii, przyprawiając go o poważną kontuzję dłoni. Shneider jest bardzo tajemniczą postacią: zamknięty w sobie, poważny i twardy, doskonale potrafi dyrygować zawodnikami na boisku. Staje się kapitanem narodowej reprezentacji Niemiec podczas mistrzostw świata juniorów.

Fan Dias

Najbardziej bramkostrzelny napastnik drużyny Argentyny. Pierwszy zauważa, że Tsubasę trenował Roberto Hongo, który jest także przyjacielem argentyńskiego trenera. Pomimo ostrzeżeń byłego mentora Tsubasy, Dias nie zamierza przejmować się japońską drużyną i już w pierwszych minutach meczu zdobywa bramkę. Jest znany z tego, że posiada wrodzony talent piłkarski i doskonałe przygotowanie techniczne. Dostaje propozycję, by grać w lidze zawodowej Argentyny od następnego sezonu. Wykazuje się też zdolnościami akrobatycznymi, dzięki którym jego ataki są jeszcze skuteczniejsze. Jest pewny, że wszyscy piłkarze powinni podawać piłkę do niego, gdyż jest to jedyny sposób, by jego drużyna zwyciężyła. Posiada doskonały refleks i dużą pewność siebie, a przy tym uważa się za mistrza. Ogromnie zależy mu na zwycięstwie, lecz jego słabym punktem jest zbytnia wiara jedynie we własne siły i duża chęć pojedynkowania się tylko z jednym zawodnikiem. Potrafi jednak docenić dobrą grę przeciwnika i po zakończonym meczu wymienia się koszulkami z Tsubasą.

Luis Napoleon

Arogancki, beztroski i szalenie pewny siebie, lecz przy tym precyzyjny i doskonały technicznie, jest jednym z najlepszych piłkarzy reprezentacji Francji. Zostaje zwerbowany do tej drużyny za sprawą francuskiego trenera, który uważa, że dzięki Napoleonowi jego drużyna będzie mieć znacznie większe szanse na zdobycie mistrzostwa. Jakkolwiek znakomity piłkarz, słynie także z licznych fauli i czerwonych kartek na boisku. Sam Napoleon twierdzi jednak, że te wydarzenia należą już do przeszłości i nie przejmuje się opinią publiczną. Zresztą słusznie, gdyż jego zachowanie na boisku znacznie się poprawia (głównie za sprawą kapitana Francuzów, Pierre'a), choć nie do końca. Pierwszy raz spotykamy Napoleona, kiedy mieszkający we Francji Misaki (nie będący jeszcze w składzie reprezentacji Japonii) udaje się z kolegami na trening francuskich juniorów, którzy rozgrywają sparing z drużyną zawodową, Paris San Germen. Misaki postanawia przekonać się, czy od czasu opuszczenia Nankatsu jest wciąż tak samo dobry. Zeskakuje na boisko i zręcznie wymija przeciwników, lecz, kiedy dochodzi do pola karnego, zostaje zablokowany przez Pierre'a. Wtedy z nikąd pojawia się przy linii autowej nikomu nieznany wysoki blondyn, który krzyczy do niego, by ten podał mu piłkę. Napoleon, otrzymawszy ją, dośrodkowuje piłkę na pole karne i dzięki niemu Misaki wykonuje strzał prosto do bramki. Napoleon staje się bezpośrednią przyczyną czerwonej kartki dla jednego z zawodników japońskich, Sody, podczas wspólnego meczu w półfinale mistrzostw świata. Najlepiej gra w duecie ze swoim kapitanem, choć woli sam strzelać bramki. Jest bardzo obiecującym piłkarzem, a sposobem gry często przypomina styl Hyugi Kojiro.

Jino Hernandez

Bramkarz drużyny włoskiej okazuje się być jednym z najgroźniejszych przeciwników Tsubasy. Od poprzednich mistrzostw świata nikt nie zdołał strzelić mu bramki. Sam lekceważy drużynę japońską i rezygnuje ze sparingu, jaki mieli rozegrać razem przed meczem ćwierćfinałowym, twierdząc, że niczego się od nich nie nauczy. Jego stosunek do piłkarzy Japonii zmienia się jednak, kiedy Tsubasa wpada na boisko, gdzie przed chwilą Włosi odnieśli zwycięstwo z mniej ważną drużyną, i niespodziewanie dla Hernandeza, zdobywa bramkę. To daje bramkarzowi do zastanowienia i jedyny wniosek, jaki mu się z początku nasuwa, to faulowanie Tsubasy podczas meczu w ćwierćfinale. Jakkolwiek jego drużyna bardzo stara się wyeliminować najlepszego napastnika przeciwników, Tsubasa nie poddaje się łatwo i w kolejnych minutach stara się zdobyć bramkę. Hernandez to jednak groźny przeciwnik, gdyż, pomijając jego zarozumiałość, jest bardzo szybki i potrafi obronić strzały Tsubasy, Matsuyamy czy powstrzymać ataki Kojiro. Dzięki niemu drużyna włoska wydaje się być niepokonana. Jako kapitan, Hernandez sprawia, że jego drużyna gra spokojnie i na luzie, mimo licznych nacisków ze strony Japończyków. Ostatnią bramką, jaką puścił, był strzał Karla Shneidera, grającego w drużynie z Wakabayashi, podczas ubiegłorocznych rozgrywek we Włoszech. Od tamtej pory był niepokonany. Jego taktyką jest drażnienie przeciwnika licznymi atakami swoich napastników, a przy tym wydaje się, że choć bardzo stara się wygrać, nie potrafi dobrze ocenić sytuacji na boisku. Ostatecznie jego obrona zostaje przełamana przez wspólny atak Tsubasy i Misaki.

Dietmar Muller

Legenda tego bramkarza została zapoczątkowana na zgrupowaniu w Alpach kilka lat temu. Występował wtedy w barwach mało znanej drużyny juniorów, która rozgrywała sparing z zawodowcami. Z początku wszyscy traktowali mecz jak zabawę, lecz wkrótce przekształcił się on w poważny pojedynek. Piłkarze drużyny zawodowej oddali na bramkę dziesiątki strzałów, lecz Muller obronił wszystkie. Trener tamtejszej drużyny zaproponował mu kontrakt, lecz bramkarz nie zgodził się. Nigdy nie występował na stałe w żadnej drużynie, aż do mistrzostw świata juniorów, kiedy zagrał w zespole razem ze Shneiderem. Pojawił się na boisku podczas meczu półfinałowego z Urugwajem. Kazał obrońcom usunąć się sprzed bramki przy rzucie karnym i tak obronił strzał kapitana przeciwnej drużyny. Reprezentacja Niemiec odniosła dzięki niemu kolejne zwycięstwo, a wkrótce spotkała się na boisku z zespołem Japonii. Muller jest piłkarzem bardzo pewnym siebie. Na pierwszy rzut oka nie można dostrzec w nim żadnego słabego punktu. Jest niesłychanie silny (potrafi zgnieść piłkę nożną jedną ręką:), a przy tym posiada nienaganny refleks i potrafi świetnie ocenić sytuację na boisku. Słynie z tego, że nikt nie potrafi strzelić mu bramki. Tsubasa jednak postanawia przełamać jego dobrą passę i wszelkimi sposobami stara się udowodnić, że nie ma bramkarzy, którym nie można strzelić gola. Nie jest to jednak proste w przypadku niemieckiego bramkarza i potrzeba conajmniej trzech zawodników, by tego dokonać. Japonia jednak wychodzi z finału jako zdobywca pucharu mistrzostw świata.

Captain Tsubasa © Yoichi Takahashi/Tsuchida Production

Dzisiaj Goku Club otwiera swoje podwoje. Witamy wszystkich fanów "Dragon Balla", zarówno weteranów, jak i tych świeżo upieczonych widzów serii telewizyjnej. Zapraszamy do zapoznania się z charakterystykami głównych bohaterów, którzy pojawiają się w pierwszych częściach mangi i serii TV. Kolejne postacie pojawiać się będą sukcesywnie na naszych łamach, podobnie jak artykuły i ciekawostki dotyczące serii. Już teraz zapraszamy wszystkich do współpracy. W naszym rozumieniu klub ma być miejscem spotkań i dyskusji na tematy stricte "dragonballowskie". Piszcie do nas na adres "Kawaii" z dopiskiem "GOKU Club". Najciekawszych - nagrodzimy, najnudniejszych i najbardziej naprzykrzających się - zmieciemy z powierzchni globu sławnym "kamenhameha". Do dzieła!

Dział redagują: Bandmanka i Mr.Gato

SŁOWNIK BOHATERÓW część I

BULMA BURUMA - Białogłowa, za której namową Son Goku wyruszył po siedem Smoczych Kul. Towarzyszy nam od pierwszego odcinka mangi i anime. Samowolna i kapryśna egoistka, do tego geniusz mechaniki i inżynierii. Jej ojciec jest założycielem Capsule Corp. Zbudowała "dragon radar" i sama potrafi go naprawić, jak na prawdziwe dziecko przyszłości przystało. Mimo pozorów ma romantyczną duszę - marzy o pięknym księciu z bajki, z którym stanie kiedyś na ślubnym kobiercu. Powiadają, że imię Bulmy pochodzi od angielskiego słowa "Bloomer", oznaczającego koszykarskie szorty. Zapis fonetyczny, katakaną, jest ten sam - BURUMA, zatem kto wie, może to i prawda? (zainteresowanych szczegółowym wyjaśnieniem odsyłamy do książki Trish LeDoux pt. "The Complete Anime Guide"). Bulma jest mistrzynią przebieranek. W jednym z odcinków z braku laku zmuszona była paradować w stroju króliczka. Lecz nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - strój okazał się mieć zbawienny wpływ podczas pobytu w miasteczku Usagi-dan.

CHICHI - Córka Gyumao. Spotykamy ją po raz pierwszy, kiedy jest jeszcze dzieckiem. W dodatku nie byle jakim - jest niezwykle bystra, dzielna i bojowa. Jednym ciosem powala dinozaura w pierwszym tomie mangi. Zaatakowała również Genialnego Żółwia nie zdając sobie sprawy, z kim ma do czynienia. I takie nieporozumienia zdarzają się jej bardzo często, ponieważ została wychowana przez Gyumao, a ten zapomniał jej wpoić, jak odróżnia się wroga od przyjaciela. Dlatego nasza rezolutna pannica najczęściej klasyfikuje nieznanych nieszczęśników z góry na przegranej pozycji. W późniejszych częściach weźmie udział w "Największym pod Słońcem Turnieju Sztuk Walki". Zaś po spotkaniu po latach z jednym z bohaterów (nie wyjawimy Wam jeszcze, o kogo chodzi), wyjdzie za niego za mąż. Będzie cieszyć się opinią najsilniejszej żony i najbardziej surowej matki w galaktyce. W anime pojawia się, podobnie jak Gyumao, w siódmym odcinku.

GYUU MAO (jap.)/GYUMAO (fr.) - Czarodziej i Król Byków. Zwalisty facet z wyłupiastymi goglami na oczach, zamieszkujący Ognistą Górę. Wzbudza powszechny respekt w okolicy. Jego córką jest ostra małolata CHICHI (zob. CHICHI). W młodości Gyumao był uczniem Genialnego Żółwia (zob. KAME SEN'NIN). Jednak okazało się, że i taki byczy gość może wpaść w tarapaty i znaleźć się w beznadziejnej sytuacji. Pamiętne spotkanie po latach z Genialnym Żółwiem odświeży znajomość i okaże się zbawienne dla niego i naszych przyjaciół. Łzom wzruszenia nie będzie końca.

JACKIE CHUN (jap.)/JACKY CHOUN (fr.) - Jeden z najwspanialszych wojowników (najprawdopodobniej wzorowany na Jacky Chanie), okryty aurą tajemnicy. Uaktywnia się - dodajmy nieprzypadkowo - podczas "Najwspanialszych turniejów pod słońcem". Pojawia się w trzecim tomie mangi i dwudziestym pierwszym odcinku serii anime, aby stawić czoła wszystkim mistrzom sztuk walki.

KAME SEN'NIN (jap.)/TORTUE GENIAL (jap.)/ GENIALNY ŻÓŁW - Żółw Pustelnik. Mistrz szkoły Kamesen, wychowawca Goku i Kirina. Znany też pod przydomkiem "Mutenroshi" ("Stary Niebiański Wojownik"). Jest bogiem wszelakich sztuk walki. Kolorowy żywot sprośnego staruszka toczy z dala od zgiełku miast - mistrz mieszka z wiernym Umigame w "Domu Żółwi" (Kame House) na odległej wyspie. Jako wybitny praktyk sztuk wojennych stworzył "kamehameha", czyli technikę "wielkiej fali". W zamian za jego nauki uczniowie winni mu są dostarczyć powabne panienki i prenumeratę "świerszczyków". W gruncie rzeczy lubieżny i namolny facet. Pojawia się w pierwszym tomie mangi i trzecim odcinku serii.

KINTO-UN (jap.)/CHMURA NADDŹWIĘKOWA - Cudowny obłok, na którym można szybować w powietrzu. Podarunek, jaki mały Goku otrzymał od wdzięcznego Żółwia Pustelnika. Wieść niesie, że dawnymi czasy takich chmur było bardzo wiele, lecz mogli ich dosiadać tylko ludzie o czystym i nieskalanym sercu. Prawią, że kiedy obłok znika, nie ginie całkowicie, a przywołany, nadpływa natychmiast. Po raz pierwszy wskakuje na niego z wielkim wdziękiem Son Goku w trzecim odcinku serii i pierwszej części mangi. Bulma, niestety, nigdy nie dostąpi tego zaszczytu, podobnie jak Genialny Żółw już dawno zatracił tę zdolność z wiadomych wszystkim przyczyn.

KURIRIN (jap.)/KRILLIN (fr.)/KIRIN - Krępy i łysy koleś, z sześcioma kropkami na czole. Uczeń i wychowanek tej samej szkoły walki, co Goku - Szkoły Genialnego Żółwia. Od samego początku przeszkadzał w treningach i lasił się do swojego mistrza (i nie powiemy, kto pojawił się z prenumeratą "świerszczyków"). Lekkoduch, ale w boju zawsze serdeczny druh Goku. Potrafi wykorzystać falę kamehameha. Jego majstersztyk to "cięcie kolistą energią ki". Chyba pisane mu było pozostanie na zawsze w stanie kawalerskim, chociaż w czasie każdej bitwy powtarza: "Chciałbym choć raz się ożenić...". Pojawia się w trzecim tomie mangi i czternastym odcinku serii.

KUSHAMI - Brutalna i żądna krwi agresywna blondyna, w trzecim tomie mangi uciekająca na motorze po napadzie na bank. Kiedy kichnie (po japońsku "kushami" oznacza osobę, która kicha), zmienia się w swoją super-łagodną postać - Ranchi (zob. RANCHI). Taki japoński dr Jackyll i mister Hyde. Pojawia się w czternastym odcinku serii.

MAI - Kobieta-ochroniarz w gangu Pilafa (zob. PILAF). Lojalna, atrakcyjna, ale niezbyt błyskotliwa. Zawstydza ją każdy podtekst erotyczny. Jej partnerem jest Shuu (zob. SHUU). Pojawia się w drugim tomie mangi i w drugim odcinku serii.

Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

PILAF - Krępy koleś o niebieskiej skórze i głupiej czapeczce. Ma chytry plan zawładnięcia całym światem i wszystkimi skarbami (jak to z dyktatorami bywa), dlatego też szuka Dragon Balls. Nie pomaga mu w tym wrodzony pech i nasz Son Goku. Na jego usługach są Shuu i Mai. Spotykamy go po raz pierwszy w drugim tomie mangi i drugim odcinku anime.

PURR (jap.)/PLUME (fr.) - Niezbyt błyskotliwy, ale lojalny partner Yamu-chy, swoim wyglądem przypominający kota. Posiadł sztukę lewitacji. W czasach przedszkolnych jego "ukochanym wrogiem" był U-Ron (zob. U-RON). Pojawia się w piątym odcinku serii animowanej.

RANCHI (jap.)/ LUNCH (fr.) - Dziewczyna o okrutnej, podwójnej osobowości. Z jednej strony milutka (kawaii), ale kiedy kichnie, przeistacza się w straszną (kowai) blond-dziewoję z karabinem w dłoni (zob. KUSHAMI). Przez pewien czas mieszkała w Domu Żółwi. Jako blond-heroina miłuje Tenshin'hana, ale w drugim wcieleniu w ogóle go nie zauważa. Spotykamy ją po raz pierwszy w trzecim tomie mangi i piętnastym odcinku serii animowanej.

UMIGAME - Żółw Morski, wierny służący Genialnego Żółwia. Prawie tysiącletni starzec, za którego sprawą doszło do pierwszego spotkania Goku i Pustelnika. Wstydliwy i prostoduszny, zawsze się chowa przed pocałunkami Maron, a swą naiwnością przysparza wielu kłopotów rozwiązłemu pryncypałowi.

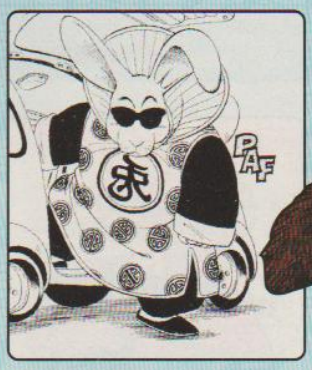
U-RON/OOLONG (ang. /OOLON (fr.)/ ULON - Zmiennokształtna świnia, która nieźle nabruździ w życiu naszych bohaterów i to właśnie jej - o zgrozo - przypadnie zaszczyt wymówienia pierwszego życzenia w obliczu Smoka (2. tom mangi, jedenasty odcinek serii animowanej). Znając jego sprośne upodobania, chyba wiecie, o co poprosił? Po tych perypetiach będzie partnerował Bulmie w zorganizowanych ponownie poszukiwaniach Dragon Balls. Pojawia się w pierwszym tomie mangi i czwartym odcinku anime.

SHEN-RON (jap.)/SHENG LONG (jap.)/SHEN-LON (ang.)/DRAGON SACRE (fr.) - "Niebiański Smok". Zjawia się na wezwanie rzucone przez Smocze Kule. Prawdopodobnie pochodzi z planety Namek, ale stworzył go ziemski bóg, Kamisama. Shen-ron z Namek jest dużo większy od swojego ziemskiego wcielenia. Po raz pierwszy naszym przyjaciołom udaje się go wezwać w jedenastym odcinku serii animowanej. Po spełnieniu życzenia smok znika, a Smocze Kule rozrzucone są na wszystkie strony świata, stanowiąc wyzwanie dla wielu śmiałków.

YAMU-CHA (Yum-czy)/YAMCHA (ang, fr.) "Herbata Yum" - Długowłosy młodzieniec, który poszukuje Smoczych Kul, mających mu pomóc w zdobyciu wybranki serca. Silny i szybki, a jego największym atutem w walce jest styl Wilka. Niezwykle odważny na polu walki, jednak miękknie przy jednym, powłóczystym spojrzeniu pięknej dziewczyny. Początkowo wróg Son Goku. Długo nie może mu wybaczyć straty zęba w walce - jest to dla niego uszczerbek na urodzie. Pojawia się w pierwszym tomie mangi, wraz ze swoim towarzyszem Purr (zob. PURR) i piątym odcinku serii. Towarzyszy Son Goku i Bulmie podczas poszukiwań dragon balls, jak również w wielu późniejszych perypetiach.

SHUU - Ochroniarz Pilafa (zob. PILAF), swoim wyglądem przypominający krzyżówkę wojownika ninja i psa. Ale jego wygląd, to tylko pozory, bo Shuu tak naprawdę jest mocny tylko w gębie. Spotykamy go po raz pierwszy w drugim tomie mangi i w drugim odcinku serii.

TONIN JINKA/TOTO LE LAPIN (fr.)/ KRÓLIK - Gangster i mąciwoda. Potrafi zmienić wszystko i wszystkich w marchewki. Stoi na czele Gangu Królika (ma na piersi chiński piktogram oznaczający królika), który trzęsie miasteczkiem Usagi-dan. Pojawia się w drugim tomie mangi i dziewiątym odcinku serii, przyjeżdżając do miasteczka limuzyną, niczym miejscowy mafiozo. Jednak i on będzie musiał ustąpić Son Goku.



SON GOKU - Główny bohater opowieści. Łagodny i dobry. Jest najsilniejszym herosem na całym świecie, mistrzem sztuk walki. Znaleziony i wychowany przez starca Son-Gohan rojina, w młodości przeżył poważny szok po ciężkim uderzeniu w głowę. Po spotkaniu z Bulmą wyruszył na poszukiwanie Smoczych Kul. Jest wyposażony w magiczny kij (nyoi bo) i latającą Chmurę Naddźwiękową (zob. KINTO-UN), którą otrzymał w prezencie od Genialnego Żółwia w pierwszym tomie mangi. Towarzyszy nam od pierwszych chwil i rozbraja szczerością i swoim zachowaniem, zarówno podczas rozmowy z Bulmą, jak i podczas polowania na większą od siebie rybę (wabikiem jest jego ogon).

Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

DR. SLUMP – KRYZYS?

Wbrew pozorom - niektórzy domorośli tłumacze już dawno rozpracowali ten tytuł - tekst ten nie będzie analizą kryzysu japońskiej animacji w oparciu o wizualną lekturę "Dr. Slump". Po prostu słówko "slump" oznacza w języku angielskim "kryzys". Jeżeli już szukać analogii do kryzysu, to oznaczać on może raczej wyjście z kryzysu, gdyż wreszcie po długiej przerwie doczekaliśmy się wysypu dobrych japońskich seriali animowanych. Z "Dr. Slumpem" na czele, rzecz jasna.

TRADYCYJNIE

Autorem "Dr. Slumpa" (*) jest (przepraszamy, że musimy się powtarzać) Akira Toriyama. Komiks ukazywał się od stycznia 1980 roku do końca sierpnia 1984 roku w odcinkach na łamach magazynu "Shonen Jump". W sumie całość zajmuje osiemnaście tomów, po około dwieście stron każda. Sukces tej komedii pełnej gagów był tak duży, że w 1981 roku fani doczekali się (emitowanej właśnie w polskiej telewizji) serii animowanej, ośmiu filmów kinowych (patrz: ramka), a także wielkiego powrotu bohaterów na łamy komiksu i małe ekrany w 1997 roku w serii "Shin Dr. Slump" (już bez udziału Akiry Toriyamy).

Fabuła "Dr. Slumpa" jest pozornym zlepkiem luźnych wątków, humoru sytuacyjnego i słownego. Seria jest znakomitą zabawą dla wszystkich miłośników pop-kultury i ich idoli. Co rusz możemy dostrzec parodię jakiejś znanej postaci: Ultramana, Supermana, Godzilli, etc. Oczywiście nie brakuje tu humoru koszarowego, ale jest to raczej zaleta tej pozycji (jak również innych dzieł Akiry Toriyamy), niż przywara. Jeżeli komuś to nie odpowiada, nikt go na siłę nie trzyma - wprost przeciwnie, jak mawiała Mamoniowa (i niech niektórzy nie poszukują jej w "Dr. Slumpie"). Grafika w "Dr. Slumpie" również znacząco odbiega od stereotypowego wyglądu mangi. Jak sam autor przyznał w jednym z wywiadów, świadomie postanowił rysować ją w "zachodnim stylu", oczywiście pozostawiając pewne elementy charakterystyczne dla japońskiego komiksu i przyzwyczajonego doń czytelnika "Shonen Jumpa".

JAK DOJŚĆ, CZYLI PRZEWODNIK

W dzisiejszym odcinku "Goku Clubu" chcemy Wam przybliżyć najbardziej charakterystyczne miejsca, w których rozgrywają się wydarzenia.

PINGWINIE MIASTECZKO: Powiadają, że świr zawsze ciągnie do świra, może więc dlatego w Pingwinim Miasteczku zebrała się najbardziej odjazdowa galeria postaci pod słońcem? Nic tu nie jest normalne: ptaki klną, Godzilla z Gamerą przemieszczają się swobodnie z prawa w lewą, Ultraman przesiaduje na drzewach, zaś Suppaman lata bez celu po nieboskłonie od czasu do czasu zakłócając drzemkę znudzonemu słońcu. Jeżeli zasiądziecie w jednej szkolnej ławce z doktorem Spockiem z oryginalnej serii "Star Trecka", to raczej nie powinniście się dziwić z wydarzeń rozgrywających się w mieście. Po prostu obłęd pomaga tu pracować. Pingwinie Miasteczko leży w pobliżu wyspy Gengoro.

GIMNAZJUM SONIRITSU: Pierwsza szkoła, do której uczęszcza Aralka. Znajduje się tuż obok liceum Soniritsu.

PLANETA NIKO-CHAN: Kto by przypuszczał, że tak drobna planeta jest główną siedzibą Impreratora Niko. Jej mieszkańcy są, jak by to powiedzieć, lekko inaczej zbudowani. Na samym czubku głowy mają pupę (uch... ale brzydkie słowo), a uszy koło stóp. Główną uprawą tej planety jest daikon (gatunek japońskiej rzodkiewki), zaś sama planeta niemal do złudzenia przypomina swojego Imperatora.

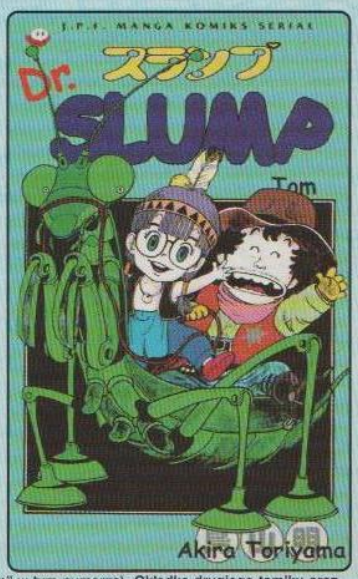
GÓRA ICHINII: Najwyższy szczyt w Pingwinim Miasteczku. Jego nazwa pochodzi od japońskich liczebników "jeden, dwa". Zamieszkuje na niej wojowniczy staruszek Santa ze swoim asystentem Booronem.

DAITOKAJIMA: Wielkie miasto na wyspie. Parodia Stanów Zjednoczonych, występująca w jednym z epizodów. Kilku z jej mieszkańców odwiedza Pingwinie Miasteczko.

I na koniec małe pytanie? Czy wiecie, kim jest tajemnicza postać ukazująca się czasem w mandze i anime, która wygląda jak robot z maską gazową nałożoną na twarzy? To sam autor, Akira Toriyama, który w ten sposób postanowił zaznaczyć swoją obecność. Ponadto możemy go jeszcze ujrzeć jako ptaka palącego cygara, lub nakręcanego, kluczem na plecach, robota.

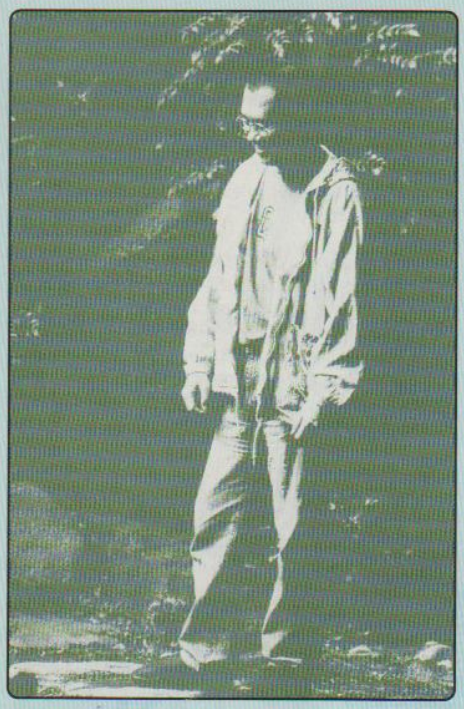
I to by było tyle na dziś informacji z Pingwiniego Miasteczka. Właśnie świnia wykrzyczała zakończenie dnia, a Suppaman przeleciał nad naszym blokiem.

*** Uwaga!!! Kropka stawiana przez nas po "dr" nie jest ani zecerówką, ani tym bardziej dowodem na naszą ignorancję. Po prostu występuje ona w oryginalnym tytule i została własnoręcznie umieszczona przez autora. Wszelkie pretensje prosimy więc składać bezpośrednio na ręce Akiry Toriyamy.**



Doctor Slump - wydanie polskie (J.P.Fantastica - patrz: "Kawaii News" w tym numerze). Okładka drugiego tomiku oraz jedna z początkowych stron tomu pierwszego, którego premierę zapowiedziano na 10 grudnia 1999!!!

Dr Slump © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei Animation



AKIRA TORIYAMA

Żaden chyba rysownik komiksów nie stworzył tylu urzekających postaci komediowych, co Akira Toriyama. Zaczynając karierę od posady projektanta, swoimi krótkimi historyjkami z gagami - nierzadko na koszarowym poziomie - oraz takimi seriami, jak: "Dr. Slump" i "Dragon Ball", dorobił się statusu kultowego mangaki.

Urodził się 5 kwietnia 1955 roku na peryferiach Nagoya, miasta położonego w prefekturze Aichi, jako najstarsze dziecko w rodzinie (ma jeszcze dwa lata młodszą siostrę, Uzurę). To wiejskie wychowanie daje znać o sobie przez cały czas jego późniejszej kariery. Jego znajomi wspominają go, jako człowieka nieśmiałego i uwielbiającego odpoczywać na łonie natury. Ogromny wpływ na osobowość młodego Akiry wywarły prace Walta Disneya, a zwłaszcza "101 Dalmatyńczyków". Pod ich wpływem zaczął bardzo dużo rysować i poprawiać swój warsztat graficzny. Pomogła mu w tym również szkoła. W kwietniu 1974 roku ukończył wydział projektowania w Prefekturalnej Przemysłowej Szkole Średniej, a będąc świeżo upieczonym absolwentem podjął pracę w firmie projektanckiej.

Po trzech latach młody Toriyama postanowił poszukać sobie nowego zajęcia. Rzucił pracę w firmie i na dobre zajął się komiksem. Pierwszą próbą wkroczenia w świat profesjonalistów była historyjka "Awawa World", stworzona na konkurs "Monthly Young Jump Award", niestety, nigdy nie opublikowana. Można jednak stwierdzić, że zapowiadała ona kierunek, który objął Toriyama. "Awawa World" mieszała klimaty nowoczesne z czasami zamierzchłymi (w jednym z gagów policjant wręcza mandat wieśniakowi za parkowanie konia w strefie do tego nie przeznaczonej). Mimo iż praca leżała pod względem poziomu graficznego, Toriyama znalazł uznanie wśród profesjonalnych wydawców. Jako obiecujący talent znalazł zatrudnienie w Shueishy. W 1978 roku narysował "Mysterious Rain Jack", krótką parodię królujących wówczas na ekranach "Gwiezdnych Wojen". Efekt jego pracy okazał się taki sam, jak w wypadku debiutanckiej opowieści - brak ostatecznej zgody ze strony redaktorów na publikację. Na osłodę pozostała mu tylko satysfakcja, że "Mysterious Rain Jack" został finalistą kolejnej edycji "Monthly Young Jump Award", a projekty postaci stworzone dla tej mangi wykorzystał później częściowo w "Dr. Slumpie".

Na profesjonalny debiut Akira Toriyama czekał jeszcze kilka miesięcy. Ostatecznie w grudniu 1978 roku w pięćdziesiątym drugim numerze tygodnika "Shonen Jump" opublikowano krótką, piętnastostronicową historyjkę, "Wonder Island". Jej głównym bohaterem stał się Hiso Furusuni, ptasi żołnierz 123 Dywizji, który przybył na zamieszkałą przez króla Ghidrę Wyspę Cudów. Można w tej mandze znaleźć wszystkie elementy, tak charakterystyczne dla całej twórczości Akiry Toriyamy: dziwnych bohaterów, aluzje do znanych postaci popkultury (Tarzan, książę Dracula, Godzilla) i bezlitosne naśmiewanie się ze schematów obowiązujących w produkcjach z ich udziałem. Znalazło to szczególnie odzwierciedlenie w luźnej kontynuacji wątków w "Wonder Island 2". Na plan pierwszy wysuwa się inspektor Harry (w tym czasie wszystkich ogarnął szał popularności na Brudnego Harrego, charyzmatyczną postać wykreowaną przez Clinta Eastwooda), pracownik policji w Los Angilas (to nie pomyłka). Praca ta zaowocowała projektami postaci trójki zakręconych policjantów: inspektora i jego dwójki pomagierów, późniejszych maskotek serii "Dr. Slump" (to właśnie oni powodują kraksę samochodową z Arale w pierwszym odcinku animowanej wersji).

Akira Toriyama poszedł za ciosem i wkrótce zaczął wydawać kolejne krótkie komediowe historie, stając się specjalistą od gagów i parodii. Z tamtego okresu warto jeszcze wymienić "Gyaru Deka Tomato", co można przetłumaczyć jako "Panią detektyw Tomato". Manga ta ukazała się w piętnastym numerze "Shonen Jump Special" w sierpniu 1979 roku. Tu po raz pierwszy czytelnicy mogli ujrzeć postać niezwykle podobną do Aralechan w "Dr. Slumpie", a także protoplastę Senbei Norimaki. Była to powiastka o Akai Tomato, osiemnastolatce przydzielonej do pracy w Posterunku Policji Yoikorasho. Jest ona w prostej linii spadkobierczynią metod Brudnego Harrego (Toriyama niemal zawsze obraca się wokół tych samych wątków), czym wywołuje popłoch wśród kolegów po fachu.

W styczniu 1980 roku w tygodniku "Shonen Jump" ukazuje się pierwszy odcinek "Dr. Slumpa" i niemal z marszu tytuł ten staje się faworytem czytelników. I nie tylko ich. Osiemnastotomowa historia doczekała się jeszcze swojej animowanej wersji telewizyjnej, której emisja rozpoczęła się w kwietniu 1981 roku, oraz ośmiu produkcji kinowych (że o grach na rynek wideo i kontynuacji rysowanej przez innych autorów nie wspomnę). Trzeba też powiedzieć, że reakcje na "Slumpa" bywają różne: jedni serdecznie go nie znoszą, inni nie rozumieją, a cała reszta szaleje na jego punkcie. Na szczęście polscy widzowie mogą się sami o tym przekonać, gdyż od 2 października 1999 roku serial ten nadawany jest na ogólnodostępnym kanale RTL7. Być może już niedługo doczekamy się polskiej adaptacji mangi, a póki co zapraszamy na stronę http://www.pnet.pl/~gato.

Oczywiście wielki sukces serii "Dr. Slump" nie oznaczał, że Akira Toriyama zupełnie zrezygnował z krótkich gagów. W 1981 roku fani doczekali się piętnastoaktowej opowiastki "Pola & Roid", o

pilocie kosmicznej taksówki, który dostał zlecenie od niejakiej Poli z planety Kongaratta. Tam napotyka na trudności ze strony demonicznego kurdupla, Ganganbo. W finale opowieści pojawia się nawet Arale, więc nic dziwnego, że czytelnicy "Shonen Jumpa" wyróżnili "Pola & Roid" tytułem Shonen Jump Reader's Award.

Kolejne opowiastki ukazywały się regularnie. Były to m.in.: "Escape", "Mad Matic" (obie w "Shonen Jump Special"), "Pink" czy "Chobit" (w "Pink Jump"). W 1983 roku symptomem nadejścia "Dragon Balla" okazała się historia "Dragon Boy", która ukazała się w sierpniowym numerze "Fresh Jumpa". Głównym bohaterem był młodzieniec Tang Tong, zamieszkujący krainę Sen. Trenując sztuki walki u swojego ojca, pewnego dnia otrzymuje zadanie przetransportowania księżniczki do krainy Ka. Stąd już był tylko rzut beretem do "Dragon Balla".

A ten ukazał się w 1984 roku, w grudniowym numerze "Shukan Shonen Jump" (#51/1984). Akira Toriyama zebrał w nim wszystko, co przysporzyło mu ogromnej rzeszy wielbicieli: całą galerię różnorodnych postaci, zwariowany humor i szybką akcję. Sama opowieść ma niezwykle luźny związek ze starą, chińską legendą Małpiego Króla, Goku, w którą autor wplótł różne wątki z narysowanych przez siebie króciutkich komiksów (między innymi wspomnianego już "Dragon Boya"). W zasadzie cały cykl "Dragon Ball" składa się z dwóch części. W pierwszej poznajemy losy młodego Songoku (tomy: #1- #17), które koncentrują się na poszukiwaniu magicznych Smoczych Kul i uczestniczeniu w cyklu turniejów sztuk walki Tankaichi. W drugiej (tomy: #18 - #42) wszyscy bohaterowie są już znaczenie starsi (Songoku m.in. żeni się i ma syna), pojawiają się potężni przeciwnicy, zdolni jednym uderzeniem zniszczyć planetę: Vegeta, Freezer, Cell i Bu. Ta część przygód została pokazana w drugiej animowanej serii telewizyjnej, "Dragon Ball Z". Manga kończy się w dwudziestym piątym numerze tygodnika "Shonen Jump" w 1995 roku. Mimo to studio Toei Animation postanowiło kontynuować cykl. Powstała więc jeszcze trzecia seria: "Dragon Ball GT", ale z jej produkcją sam Toriyama ma już niewiele wspólnego i jak sam się zarzeka, nigdy nie zilustruje jej na kartach mangi. Ciekawym rozwiązaniem okazał się kolejny cross-over (*) tytułów światów "Dragon Balla" i "Dr. Slumpa". W siódmym tomie Songoku ścigając jednego z licznych antybohaterów trafi do miasta Pingwin, gdzie nadzieje się na Arale-chan i towarzyszy broni. Oczywiście Aralka (swoją drogą spolszczenie z RTL7 bardzo przypadło nam do gustu) w typowy dla niej, a rozbrajający dla czytelników sposób unieszkodliwi gościa, pozbawiając go... jego własnych ball (i tym razem nie chodzi o Smocze Kule).

Połowa lat osiemdziesiątych należała bez wątpienia do Akiry Toriyamy. Popularność jego mang była tak duża, ze autor postanowił wypuścić na rynek bardzo nietypową, jak na tę branżę, pozycję - komiks o rysowaniu komiksów!!! W maju 1985 roku ukazał się on pod nazwą "Hetapi manga kenkjujo", przy tworzeniu którego Toriyamie pomagał Akira Sakuma. Ta pozycja już niedługo zagości na łamach magazynu "Kawaii".

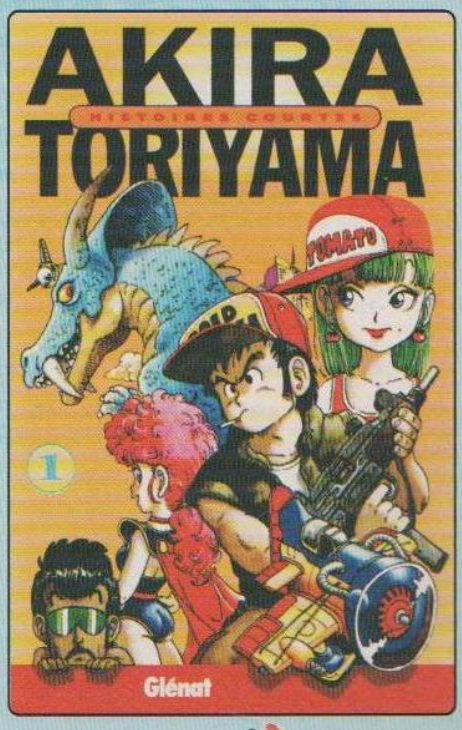
Na tym dziwnym pomyśle się nie skończyło. Akira Toriyama postanowił spróbować swoich sił na polu gier wideo. W 1986 roku przygotował projekty postaci do niepozornej gry "Dragon Quest", która z czasem przerodziła się w cały cykl, telewizyjny serial anime (Toriyama stworzył chara design) i oczywiście mangę. Komiks "Dragon Quest" powstał bez udziału projektanta, ale na bazie jego pomysłów. Kontynuatorami idei Toriyamy zostali Riku Sanjo i Koji Inada, którzy w latach 1990-1997 opublikowali trzydzieści siedem tomów. Całość ukazała się również w języku francuskim pod lekko zmodyfikowanym tytułem "Fly" (wyd. J'ai Lu).

Nie są to jedyne sukcesy Akiry Toriyamy na rynku gier wideo. Był jeszcze projektantem do takich tytułów, jak: "Toruneko's Great Adventure", "Chrono Trigger", czy dwóch części popularnej bijatyki "Tobal No. 1" i "Tobal 2" na Playstation (chociaż w Polsce przeszły one niemal niezauważone). Drugie tyle tytułów, między innymi: "Dragon Ball", "Dr. Slump", czy "Go Go Ackman", zostało zaadaptowanych na gry już bez udziału autora. Prawdziwy boom!

Nic jednak nie trwa wiecznie. Wraz z zakończeniem w serii "Dragon Ball" w dwudziestym piątym numerze "Shukan Shonen Jump" w lipcu 1995 roku, wyraźnie spadła sprzedaż magazynu. Na otarcie łez fanów, Shueisha przygotowała jeszcze autorowi jubileuszową galerię, która zawitała do sześciu miast na całym świecie. Niestety, Toriyama stał się więźniem własnego sukcesu. Wszystkie kolejne rozpoczęte przez niego historie skończyły się szybciej niż zaczęły. "Uchujin Peke", "Tokimeka" (obie z 1996 roku), czy "Bulbul of the Magical Village" (1997 rok) szybko popadły w zapomnienie fanów "Dragon Balla". Każdy, łącznie z wydawcami, oczekiwał kolejnego hitu. Nie pomogło nawet odgrzewanie starych pomysłów. Odgrzewany "Cashman" dla magazynu "V-Jump" przetrwał na jego łamach tylko pięć miesięcy!

W ciągu ostatnich dwóch lat widoczny jest regres w twórczości Akiry Toriyamy. Można powiedzieć, że król mangi lat osiemdziesiątych powoli zaczął zjadać własny ogon. Zaczął dublować pomysły ("Kajika", 1998 rok, wyd. Shueisha) i tworzyć coraz mniej zabawne gagi ("Cowa", 1997, wyd. Shueisha). Studio Bird, którego Toriyama jest założycielem ('toriyama' można przetłumaczyć z japońskiego jako 'ptasia góra', stąd 'bird'), powoli przestało się liczyć w branży, choć może 1999 rok przyniesie jakąś radykalną odmianę. W końcu nawet tacy matuzalemi, jak Yoichi Takahashi ("Captain Tsubasa"), zaczęli u progu 2000 roku łapać wiatr w żagle. Póki co Akira Toriyama również podłączył się pod marketingowy szał "Gwiezdnych Wojen". W maju 1999 roku opublikował w dwudziestym piątym numerze tygodnika "Shonen Jump" historię "Star Wars Anakin Drawing" (co ciekawe, mangową adaptację "Star Wars: Phantom Menace" zilustrował nie mniej sławny Kia Asamiya). Nie kładźmy więc wiązanek żałobnych na ołtarzyku. Akira Toriyama nie powiedział jeszcze ostatniego słowa... oby.

*** Cross-over: wplatanie bohaterów z różnych światów (np. Marvela i DC) w jednym komiksie, popularne zwłaszcza w komiksach amerykańskich; vide: "Lobo kontra Maska" czy "Alien versus Predator", wydane w 1999 roku przez TM-Semic.**



© Akira Toriyama

Macht Der Mondnebel, Mach Auf!

Czyli anime i manga w Niemczech

Zanim jednak omówię powyższy temat, najpierw powiem krótko (przyrzekam!) o przyczynie powstania tego artykułu. Mieszkam w Niemczech i któregoś dnia - mniej więcej sześć miesięcy temu - zwróciłam redakcji magazynu AnimaniA (o nim jeszcze później) uwagę na to, ze podali fałszywą informację dotyczącą Polski oraz poskarżyłam się na ogólny brak jakichkolwiek informacji o mandze i anime w Polsce. Sprawa skończyła się tym, że napisałam dla Animanii (z pomocą Mr Jedi'ego) artykuł na ten właśnie temat. Po czym już uczulona na tym punkcie przyjrzałam się nieco bliżej wszystkim moim numerom Kawaii - a jest ich sporo - i doszłam do wniosku, że również w nim nie ma zbyt wielu, a właściwie wcale, informacji o mandze i anime w Niemczech. Tak więc, zachęcona przez Mr Jedi'ego, postanowiłam napisać coś na ten temat. Trzeba przecież wiedzieć, po co się uczy języka niemieckiego w szkole, no nie?

TROCHĘ HISTORII

Wszystko zaczęło się od telewizji, bo to na jej ekranie pojawiły się pierwsze anime w Niemczech. Pierwszy był w roku 1968 Speed Racer, który jednak po trzech odcinkach z powodu zbytniej "przemocy" szybko zniknął z ekranów. W latach siedemdziesiątych można było oglądać takie seriale, jak Heidi, Pinochio, Pszczółka Maja, itp. Na początku lat osiemdziesiątych pojawili się: Captain Harlock i Goldorak. A pod koniec lat osiemdziesiątych jeden z pierwszych kanałów kablowych - Tele5, emitował wiele seriali, które jeszcze dzisiaj są ciepło wspominane przez nieco starszych fanów: Miyuki, Konigin der 1000 Jahre (Qeen Millenia), Saber Rider, itd. (choć przyznam, że wolę nowsze produkcje niż te "dinozaury" japanimacji). Wreszcie w 1988 roku pojawiły się w Wielkiej Brytanii pierwsze OVA i Akira zdobyła kinowe ekrany w Europie. Z czasem miejsce już nieistniejącego Tele5 zajęło RTL2, które w ten sposób kształciło otaku mojej generacji. Większość teraz wyliczonych anime, które jeszcze były lub są emitowane w niemieckiej telewizji, ujrzeć można właśnie na RTL2.

SERIALE ANIME W NIEMCZECH

- Lady Oscar (Berusaiyo no bara),
- Ein Supertrio (Cat´s Eye),
- Planet der Dinosaurier (Jura Tripper) - TM 3,
- Die kleinen Superstars (Hikari no densetsu),
- Die tollen Fussballstars (Ganbare! Kickers),
- Tico - ein toller Freund (Nanatsu no Umi no Tico),
- Prinzessin Sara - TM 3,
- Mila Superstar (Attack No.1),
- Nadia - Die Macht des Zaubersteins (Fushigi no kuni no Nadia),
- Rock'n'Roll Kids,
- Georgie - TM 3,
- Robin Hood,
- Eine frohliche Familie,
- Dragonball (od września 1999),
- Pokemon (od września 1999),

I oczywiście obiekt zarówno gorącego uwielbienia z jednej strony, jak i przekleństw z drugiej, ale także, co by o niej nie powiedzieć, był to kamyk, który pociągnął za sobą prawdziwą lawinę:

- Sailor Moon - Das Madchen mit den Zauber kraften,

Na płatnym kanale DF1 można się poza tym rozkoszować serialami:
- City Hunter,
- Metal Fighter Miku - Frauen aus Stahl,
- 8 Man After,
- Babel II

Lub też (tak jak ja) ze złości obgryzać paznokcie, nie mając dostępu do płatnych kanałów, chlip!

A teraz kilka słów o pamiętnym roku 1994, w którym to razem z powstaniem Animanii, ukazało się pierwsze, i cieszące się do dzisiejszego dnia największym powodzeniem, anime z niemieckimi napisami na rynku wideo: Plastic Little Satoshi'ego Urushihary! O rozwoju w następnych pięciu latach już nie będę opowiadała, ponieważ byłoby tego za dużo. A o tym, jakie anime są dzisiaj dostępne po niemiecku i tak się jeszcze dowiecie pod koniec artykułu. Dość historii!

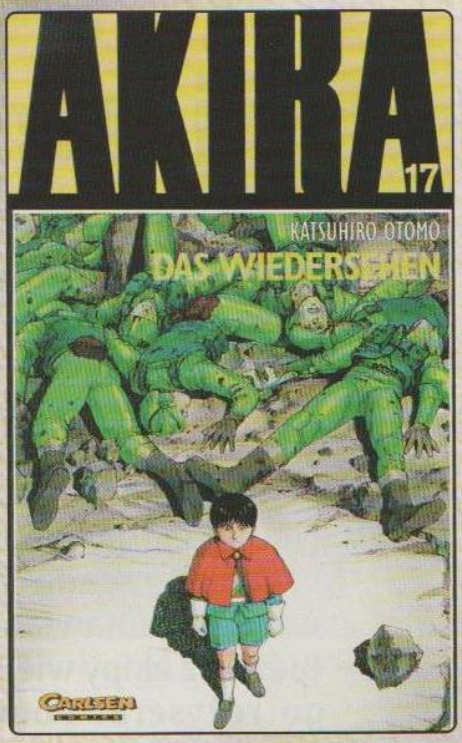
MAGAZYN(Y)

Tu jest podobnie jak w Polsce - istnieje tylko jeden magazyn dla miłośników anime i mangi, jest to już wspomniana przeze mnie AnimaniA (tak, dwa duże "A"). AnimaniA ukazuje się od 1994 roku, jest dwumiesięcznikiem, ma błyszczący papier i od piętnastego numeru jest w pełnym kolorze. Składa się z mniej więcej 96 stron. Każde wydanie ma jakiś temat przewodni (w ostatnim numerze jest to CLAMP). Oprócz tego znajdziecie w Animanii oczywiście recenzje anime i mang, lekcje rysowania, japońskie święta, wywiady ze znanymi mangakami (np. Yuu Watase i Naoko Takeuchi), są przedstawiane artbooki (w rubryce zwanej też "kątem zazdrości") i soundtracki, obligatoryczne wiadomości z kraju i ze świata, listy czytelników i galeria. Mówiąc prościej, moim zdaniem, bardzo dobry magazyn - jedyna kropla goryczy to cena: 12,80 marek. Za to w prawie każdym wydaniu jest jakiś dodatek, najczęściej plakat. Opłaca się! Oprócz Animanii jest również mnóstwo fanzinów, z których liczący sobie najwięcej czytelników nazywa się "Funime". Ten fanzin jest dostępny tylko dla członków stowarzyszenia "Anime no tomadachi" (przyjaciele anime), którego celem jest "rozpowszechnienie japońskiej kultury komiksowej w Niemczech oraz pomoc dla wszystkich przyjaciół mangi i anime". Anime no tomodachi jest oficjalnie uznanym stowarzyszeniem, współpracuje z innymi klubami, organizuje różnorodne imprezy, koryguje fałszywe informacje dotyczące japanimacji w mediach i proponuje wydawnictwom publikacje dalszych mang - oby tak dalej! Jeśli chcecie, to zajrzyjcie na ich stronę (http://www.anime.no.tomodachi.de). Na koniec można jeszcze wspomnieć o internetowym czasopiśmie poświęconym mandze i anime "neo-ami" (www.neo-ami.de) oraz magazynie gier na Supernintendo pod nazwą TOTAL!, w którym nieregularnie pojawiają się artykuły i recenzje anime. I to jest już wszystko na ten temat.

MANGI

Jeśli chodzi o mangi w Niemczech, to naprawdę jest się z czego cieszyć! Po latach pełnych łez, kiedy były wydawane tylko nieliczne shonen-mangi, w amerykańskim formacie (DinB5) i bardzo drogie, wydawnictwa przebudziły się nagle i zdumione zainteresowaniem czytelników mangą odkryły, że nowsze i dobrze wydane mangi to złoty interes! Rozwój w tej dziedzinie jest więc spory: pojawiają się mangi w oryginalnym formacie i jest ich coraz więcej. Ogólnie mówiąc są dwa duże wydawnictwa zajmujące się mangą w Niemczech: Ehapa/Feest i Carlsen. Ehapa i Feest to właściwie dwa różne wydawnictwa, które jednak współpracują ze sobą, przy czym Feest zajmuje się głównie mangą. Niestety wydane przez nich mangi są prawie wyłącznie tłumaczone z amerykańskiego lub francuskiego, zamiast od razu z japońskiego. Ich zasługą za to jest wydanie pierwszej shojo-mangi po niemiecku, mowa tutaj o Sailor Moon. Była to równocześnie pierwsza przez nich wydana manga w oryginalnym formacie (DinB6), chociaż w lustrzanym odbiciu; tak żeby można ją było czytać od lewej do prawej (jak w polskim wydaniu).

Oto lista mang wydawanych lub zaplanowanych do wydania przez wydawnictwo Feest
- Appleseed (DinB5, seria zakończona),
- Dominion (DinB5, seria zakończona),
- Gunsmith Cats (DinB5),
- Ghost in the Shell (DinB5, seria zakończona),
- Mai (DinB5, seria zawieszona),
- Oh My Goddess! (DinB6, od sierpnia 1999),
- Orion (DinB5, seria zakończona),
- Ranma 1/2 (DinB6),
- Sailor Moon (DinB6),
- Sailor V (DinB6, od kwietnia roku 2000),
- Venus Wars (DinB5),



maczone przez profesjonalistów z japońskiego. Zaleta numer 2 - druk jest zawsze doskonały i mangi są już od dłuższego czasu w oryginalnym formacie, czytane od prawej do lewej. A zaleta trzecia - ostatnia i największej wagi - to duży wybór wydawanych mang!

Zapowiedzi wydawnicze na przełom 1999/2000
- 2001 Nights (DinB5, seria zakończona),
- 3x3 Augen (DinB5, seria zawieszona),
- Akira (DinB5, seria zakończona),
- Battle Angel Alita (DinB5),
- Bubblegum Crisis (DinB5, seria zakończona),
- Dragonball (DinB6),
- Dragonball Artbook (październik 1999),
- Dragonball Magazin (październik 1999),
- Kamui (DinB5, seria zakończona),
- Magic Knight Rayearth (DinB6),
- Magic Knight Rayearth Artbook (wkrótce w sprzedaży),
- Neon Genesis Evangelion (DinB6, Carlsen czeka w tym momencie na wydanie piątego tomu w Japonii),
- Okami (DinB5),
- Record of Lodoss War (DinB6, od lutego 2000),
- Sarah (DinB5),
- Slayers (DinB6, od grudnia 1999, tytuł pierwszego tomu: "Und alles nur wegen dem Fisch!" - "I wszystko przez tę rybę!"),
- Striker/Spriggan (DinB5, seria zakończona),
- Usagi Yojimbo (DinB5, seria zawieszona),
- Wish, kolejne dzieło CLAMPa (DinB6, od października 1999),
- Xenon (DinB5, seria zakończona),

Uff, od początku wiele się zmieniło, najpierw nie było w czym wybierać, a teraz nie wiadomo na co oszczędzać! A propos, chciałam tutaj przy okazji sprostować informację z artykułu Robina w Kawaii numer 4/99 - pierwsze cztery kolorowe strony i żart autora mangi Neon Genesis Evangelion - gruzy budynku Gainaxu znajdują się także w pierwszym tomie wersji niemieckiej!

Jest jeszcze parę mniejszych wydawnictw publikujących w Niemczech mangi. Wydawnictwo Schreiber&Leser wydało następujące pozycje:
- Crying Freeman (DinB5),
- Dirty Pair (DinA4, 2 tomy),
- Dummy Oscar (DinA5),
- Kiro (DinA5),
- Ogenki Clinik (DinA5, hentai),
- Sanctuary (DinB5),

Edition Kunst der Comic wydało cztery tomy GONa (DinB5), Alpha Comic wydało "Das Selbsrmordparadies" (DinA4, autor: Katsuhiro Otomo) i nowe na niemieckim rynku wydawnictwo Planat Manga (!) wydaje Slam Dunk i mangowe Star Wars. Poza tym wydawnictwo Luna Editions publikuje artbooki do pojedynczych serii i do pełnometrażowych filmów Sailor Moon. A jako ciekawostkę dodam, że pierwsza manga w języku niemieckim wyszła w roku 1982, była to "Barfuss durch Hiroshima", autorstwa Keiji Nakazawy.

Główny nacisk wydawnictwo Feest kładzie przede wszystkim na wszystko związane z Sailor Moon, dobrze wiedząc, że to jest istna kopalnia złota. Dlatego wydawnictwo to powołało do życia serię "Sailor Moon prezentuje" i w jej ramach publikuje również inne mangi, autorstwa Naoko Takeuchi, takie, jak np. Miss Rain, Sailor V i Chocolate Christmas (planowane na grudzień 1999). Wydawnictwo Feest poza tym wydało trzy oryginalne artbooki do mangi Sailor Moon (SailorMoon Illustrations vol. 1-3), lecz ostrzegam! - niektóre ilustracje z tychże artbookow są tak różowo-słodkie, że od samego oglądania zęby się psują! Dentyści powinni kochać (lub zwalczać) Sailor Moon... Cóż, de gustibus non est disputandum - uber Geschmack lasst sich nicht streiten! Wszystko ze znakiem Sailor Moon sprzedaje się znakomicie...

Po stronie wydawnictwa Feest stoi więc potężna Czarodziejka z księżyca - mimo tego, wydawnictwo Carlsen nie ma czego się obawiać, bo czy Evangelion i Clamp nie są przynajmniej tak samo skuteczną "bronią" w walce o czytelników? Muszę przyznać, że to właśnie Carlsen jest moim ulubionym wydawnictwem. Zalety wydawanych przez nich mang są nie do przecenienia. Zaleta numer 1 - wszystkie mangi publikowane przez wydawnictwo Carlsen (pomijając dwa wyjątki: Usagi Yojimbo i 3x3 Augen) są tłu-

SKLEPY MANGA/ANIME W NIEMCZECH

Anime Connection of Germany
Postfach 26
57647 Hirtscheid
Wyłącznie sprzedaż wysyłkowa!
BOOKstore Nippon
W Mitsukoshi
Immermannstrasse 45
40210 Dusseldorf
Neo Tokio
Marktstrasse 8
80802 Munchen (Monachium)
Japanische Buchhandlung Yamashina
Pestalozzistrasse 67
10627 Berlin
Comics am Raschplatz
Am Raschplatz 1 C/D
30161 Hannover
Grober Unfug
Zossener Strasse 32 + 33
10961 Berlin
Ponadto wszystkie mangi, przetłumaczone na język niemiecki,powinny być do kupienia w każdej porządnej księgarni.
AnimaniA
e-mail: AnimaniA@t-online.de
http://home.t-online.de/home/AnimaniA/intro.html

ANIME

Telewizyjne seriale omówiłam już na początku, teraz zerknijmy na rynek wideo, czyli na produkcje OAV. Najstarszym dystrybutorem anime w Niemczech jest ACOG (Anime Connection of Germany), który, jak nazwa wskazuje, najpierw zajmował się tylko importem i sprzedażą angielskich wersji anime. Dopiero w roku 1994 powstała pierwsza firma produkująca niemieckie wersje anime - OVA Films. Firma ta zaczęła swoją karierę od wydania Plastic Little i od tego czasu ma się dobrze, racząc fanów coraz większą, stale rosnącą ofertą anime w języku niemieckim oraz zmuszając nas fanów do smutnych rozmyślań nad ulotnością zasobów finansowych. Nowy dział tej firmy, zajmujący się anime z gatunku hentai, powstał w roku 1997 i nosi nazwę - OVA 18.

Najmłodsza firma na niemieckim rynku to Pioneer, który rozpowszechnia w większości dubbingowane wersje anime. Wszystkie kasety OVA Films i Pioneer są sprzedawane w specjalnych sklepach oraz wysyłkowo przez ACOG.

Oto dostępne anime w języku niemieckim

OVA Films
- Bubblegum Crisis (vol.1-4 - epizody 1-8, napisy),
- Hurricane Live 2032 i 2033 (muzyka Bubblegum Crisis),
- Macross the Movie,
- Gunsmith Cats (vol. 0-3, napisy),
- Riding Bean (napisy),
- Big Wars,
- Record of Lodoss War (vol.1-4, napisy),
- MD Geist (2 kasety),
- Bounty Hunter - The Hard (napisy),
- Plastic Little (napisy),
- Street Fighter TV Box 4 (epizody 23-29, napisy),
- Street Fighter Reedition 1-4 (epizody 1-17, napisy),
- Tekken (epizody 1-2, napisy),
- Lily C.A.T. (napisy),
- Devil Hunter (vol.1-2 - epizody 1-6),
- Devil Hunter 4-ever (teledysk),
- Iczer One (vol.1-2, napisy),
- Darkside Blues (napisy),
- Neon Genesis Evangelion Box 0:1 (epizody 1-6, napisy),
- Neon Genesis Evangelion Box 0:2 (epizody 7-13, napisy),
- Sol Bianca (vol. 1-2, napisy),

Anime dubbingowane
- Wedding Peach (wkrótce w sprzedaży),
- Akira,
- Appleseed,
- Battle Angel Alita,
- Doomed Megalopolis (vol.1-4),
- Ghost in the Shell,
- Patlabor the Movie1&2,
- Street Fighter the Animated Movie,
- Venus Wars,
- Wind of Amnesia,
- Wings of Honneamise,

Pioneer
- Hakkenden (vol.1-4, napisy),
- Armitage III (vol.1-3, napisy),
- Green Legend Ran (napisy),
- El Hazard (vol.1-4, epizody 1-7, dubbingowane),
- Moldiver (vol.1-3, dubbingowane),
- Phantom Quest Corporation (vol. 1-2, napisy),
- Tenchi Muyo! (vol.1, dubbingowane),

OVA 18
- Urotsukidoji (napisy, wkrótce w sprzedaży),
- Angel of Darkness (napisy),
- Cool Devices (napisy),
- Countdown Stories (napisy),

KONIEC KOŃCÓW

I to by było na tyle. Oczywiście ilością mang i anime w języku niemieckim jeszcze nie dogoniliśmy takich krajów, jak np. Francja, ale już oddaliliśmy się spory kawał od trudnego początku. A tak na marginesie, to nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak przyjemnie jest uczyć się języka niemieckiego przy tomie Magic Knight Rayearth - i niech mi nikt nie mówi, że francuski jest łatwiejszy!

Judyta

NA PLANIE FILMU "AVALON"

część 2

czyli Mamoru Oshii w Polsce

Cztery najważniejsze osoby na planie filmu "Avalon". Od lewej: Mamoru Oshii, Isao Kaneko (drugi reżyser), Nobuaki Koga (ostatni - reżyser grafiki komputerowej) oraz... pies rasy basset. - Tak skomentował to zdjęcie Rafał Rzepka (drugi od prawej, w żółtym kasku).

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze, przed nami druga część wyprawy na plan filmowy najnowszego dzieła Mamoru Oshii. Tym razem powiemy o czym opowiada film oraz porozmawiamy z ludźmi z ekipy wielkiego reżysera. Poniżej znajdziecie unikatowe zdjęcia i informacje, których na próżno szukać po całym świecie. Zresztą przekonajcie się sami. Miłej lektury!

Avalon

Akcja filmu "Avalon" rozgrywa się na początku XXI wieku. Avalon to nazwa gry wirtualnej, w której gracze, indywidualnie lub drużynowo, walczą ze sobą o punkty, które z kolei w świecie rzeczywistym można wymienić na pieniądze. Można również tychże punktów użyć jako waluty. Zarówno za pieniądze, jak i punkty, można kupić w realnym świecie praktycznie wszystko. Gra drużynowa jest prostsza, ale i nagroda, dzielona na wszystkich uczestników, mniejsza. Pojedynczo ryzykujemy więcej, ale i więcej możemy zyskać. Taką właśnie strategię przyjmuje główna bohaterka naszej opowieści - Ash, w której rolę wciela się Małgorzata Foremniak. Oczywiście, gra nie pozostaje bez wpływu na psychikę grających, a szczególnie

Główna bohaterka wraca z przerwy obiadowej... w końcu bohaterowie też muszą coś jeść.

silny na nią wpływ można zaobserwować po tzw. "resecie". Osoby, które "zginęły" w świecie Avalonu, w świecie realnym są pozbawionymi duszy roślinami i zwie się ich powszechnie "osobami, które nie powróciły". Ash jest sama i to zarówno w świecie Avalonu, jak i w świecie rzeczywistym (choć jak znam twórczość Mamoru Oshii, to pojęcie "rzeczywisty" nawet w pozornie normalnym świecie nie jest takie oczywiste, więc z pewnością powinniśmy się przygotować na wiele scen, które będzie można interpretować na wiele różnych sposobów). Pewnego dnia w sieci pojawia się Bishop, niebezpieczny zawodnik, odnoszący w grze duże sukcesy, poniekąd dzięki stosowaniu strategii Ash...

Ash nie zawsze była samotna, o czym dowiadujemy się poznając Stunnera i Murphiego z drużyny "Wizard" (do której kiedyś również należała Ash). Ash dowiaduje się od Stunnera, że jej dawny znajomy, Murphy, zaginął na najwyższym poziomie gry, czyli na tzw. polu "klasy A". Wszyscy gracze wiedzą, że na owym poziomie znajduje się tajemnicza, ukryta postać - "dziewczynka o smutnym spojrzeniu i oczach bez wyrazu". Mówi się, że ta postać powstała w wyniku błędu programistów i wszyscy nazywają ją Ghostem (Duchem). Ash dowiaduje się od Stunnera, że Murphy zaginął najprawdopodobniej, próbując upolować Ducha. Wszyscy, którzy gonili za Ghostem, zaginęli w dziwnych okolicznościach. Podobno istnieje jeszcze wyższy poziom gry niż "A" - "SA" i to jest kolejny powód, dla którego wszyscy gonią za tą dziwną postacią, gdyż najprawdopodobniej Ghost jest bramą do tego właśnie poziomu... Ash postanawia dostać się do klasy "SA", aby odszukać tam Murphiego... Prawda, że brzmi smakowicie...?

Garść informacji: zapewne wielu miłośników kina Mamoru Oshii zainteresuje fakt, że muzykę do tego najnowszego dzieła napisze nie kto inny, jak sam... Kenji Kawai! Natomiast autorem scenariusza jest Kazunori Ito, znany z wielu anime, m.in. takich jak: "Urusei Yatsura", "Mahono tenshi creamy mumy", "Dirty Pair" (tutaj ciekawostka - w materiałach prasowych, jakie otrzymałem od polskiej ekipy, tytuł ten przetłumaczono jako "para brudasów" (!?)*), "Patlabor" (seria tv i oba filmy kinowe), "Maison Ikkoku", "Ghost in the Shell". Jest to również człowiek, który pracował nad serią "Gamera".

Wywiady

A tutaj znajdziecie wywiady z trójką ludzi z ekipy Mamoru Oshii. Niektórych z nich znacie, a innych zaraz będziecie mieli okazję poznać. Nasza rozmowa była bardzo długa i niezwykle interesująca, lecz ze względu na brak miejsca przedstawiamy jej skrótowy zapis (kto wie, być może jeszcze kiedyś do niej powrócimy). Tak czy owak, staraliśmy się wyciągnąć z naszej dyskusji to co najlepsze i najbardziej interesujące. Oto przed Wami nasi goście, czyli:

Od lewej: Rafał "Kabura" Rzepka, Atsushi Takeuchi, Hiroshi Yoshida, Takashi Yamashita, Paweł "Mr Jedi" Musiałowski, Małgorzata "Mangosia" Musiałowska.

Atsushi Takeuchi - ***tworzy w firmie IG Production, pracował nad takimi projektami jak: "Ghost in the Shell" (mecha design, animacja - od momentu ucieczki hakera do końca, layout), "Patlabor the Movie" (animacja), "Patlabor 2 the Movie" (layout, animacja), "Armitage III" (mecha design), "Sol Bianca" (mecha design - zaprojektował Sol Biankę!), "Tenchi Muyo!" (reżyseria obrazu - seria OAV). Gry komputerowe: Sakura Taisen (opening).***

Kawaii: Co się stało z serią "Sol Bianca"? Dlaczego powstały tylko dwa odcinki i tym samym opowieść została przerwana w połowie, nie dając odpowiedzi na wszystkie pytania?

Atsushi Takeuchi: Niestety tak się zdarzyło, że wytwórnia miała kłopoty i musiała zamknąć przedsięwzięcie.

Kawaii: Jednak z tego, co nam wiadomo, w Japonii właśnie ukazało się sześć nowych odcinków OAV z tej serii?

Atsushi Takeuchi: Tak, niedawno je ukończono.

Kawaii: Czy to jest kontynuacja tej opowieści, czy też zupełnie inna historia?

Atsushi Takeuchi: To jest zupełnie nowa historia.

Kawaii: To naprawdę fascynujące, robił pan mecha design do tak wielu znanych serii anime...

Atsushi Takeuchi: (śmieje się zawstydzony) Och tak... mecha designer nie jest jednak osobą, która by się publicznie pokazywała i byłaby tak znana, jak na przykład reżyser.

Ten tajemniczy osobnik w ciemnych okularach ma na swoim koncie m.in. rolę... Godzilli...!!! - No przecież ktoś się musi na planie przebrać za potwora, no nie?

Kawaii: No tak, ale co by nie mówić pana nazwisko znane jest wśród fanów na całym świecie i często kojarzone z kilkoma naprawdę wielkimi hitami, szczególnie po "Armitage III" i "Ghost in the Shell".

[Tutaj następuje zbiorowy śmiech, połączony z gorącą dyskusją. Do rozmowy powracamy po długiej przerwie, w czasie której wymienialiśmy uwagi dotyczące m.in. "Kawaii"].

Kawaii: Co jest najtrudniejsze w pracy mecha designera? Co sprawia najwięcej problemów w projektowaniu urządzeń mechanicznych?

Atsushi Takeuchi: Największe trudności sprawiają wszelkiego rodzaju zmiany. A nawet jeśli ich nie ma, najczęściej ten sam projekt trzeba rysować po kilkadziesiąt i więcej razy, a więc to znudzenie rysowaniem wciąż tego samego obiektu jest bardzo uciążliwe. Pan Oshii na przykład nie bawi się w żadne ceregiele, jeśli mu się nie podobą jakiś projekt, to go z miejsca skreśla. Inną rzeczą są wszelkiego rodzaju wyjazdy, aby zebrać dokumentację. Trzeba podróżować po różnych miejscach, po różnych krajach, aby obejrzeć różnego rodzaju mechanizmy i różne konstrukcje.

Kawaii: No właśnie, ekipa pracująca nad filmem wiele podróżuje, jakie miejsca najbardziej Was inspirują?

Atsushi Takeuchi: Są to miejsca, w których najlepiej widać historię, które poruszają nasze serca i przez to właśnie nas inspirują.

Kawaii: Ech, muszę zadać to pytanie, gdyż kiedy po raz pierwszy zobaczyłem pana nazwisko w anime "Armitage III", od razu zastanowiło mnie, czy jest pan jakoś powiązany rodzinnie z panią Naoko Takeuchi? (zbiorowy śmiech)

Atsushi Takeuchi: (śmiech) Nie, nie jesteśmy powiązani rodzinnie, ale moja mama animowała "Sailor Moon".

Kawaii: No właśnie, a propos "Sailor Moon", czy w Japonii również był to tak wielki hit, jak w innych krajach?

Atsushi Takeuchi: Tak, to był hit.

Kawaii: Większy niż "Neon Genesis Evangelion"?

Atsushi Takeuchi i Takashi Yamashita: Dosyć duży, może nawet taki sam. Jednak są to bardzo różne produkcje i co za tym idzie, bardzo różni widzowie, więc tak naprawdę trudno to ocenić.

Kawaii: Nie mogę nie zapytać o taki superhit jakim jest "Ghost in the Shell", jak to się stało, że trafił pan do tak wielkiego projektu?

Atsushi Takeuchi: Sprawa wygląda tak, że główny animator zawsze wybiera sobie współpracowników. Ja zostałem zauważony przez pana Oshii już przy "Patlaborze". Później dostałem propozycję współpracy przy "Patlaborze 2", gdzie byłem głównym projektantem layoutu. Wtedy pan Oshii zapytał mnie, czy nie chciałbym wziąć udziału w kolejnym przedsięwzięciu, czyli właśnie w "Ghost in the Shell".

[Tutaj dochodzi do dyskusji o innych filmach, w których brał udział Atsushi Takeuchi, poruszona zostaje także kwestia najnowszego projektu Mamoru Oshii. Nieoficjalnie mówi się o trzeciej części "Patlabora", nad którą właśnie trwają prace (objęte całkowitą tajemnicą! - ups, wygadali się!;), jednak są to informacje niepotwierdzone. -_^]

Hiroshi Yoshida - ***jest specjalistą od trójwymiarowej grafiki komputerowej. Pracował nad grami na platformę Sony Playstation: Riji Rase (wyścigi samochodowe, obecny megahit w Japonii). Nie jest już tak ściśle związany ze światem manga/anime, jak jego towarzysze, ale pracował przy poprzednim projekcie Mamoru Oshii i teraz pracuje przy "Avalonie".***

Kawaii: Nietrudno się zatem domyślić, że na planie filmu "Avalon" jest pan również odpowiedzialny za grafikę komputerową?

Hiroshi Yoshida: Tak, z tym, że ja tutaj wspomagam "ręcznie" ludzi, którzy tę grafikę tworzą; to znaczy, jeśli programy nie radzą sobie z postawionymi przed nimi zadaniami, wtedy wkraczam ja, przerabiam program lub piszę zupełnie nowy.

Kawaii: Mówi się, że "Avalon" ma być aż w siedemdziesięciu procentach wypełniony grafiką komputerową, czy to prawda?

Hiroshi Yoshida: Całość będzie obrabiana cyfrowo w stu procentach, ale tych prawdziwych efektów, widocznych na ekranie, będzie już znacznie mniej. Efekty będą uzyskiwane przy pomocy maszyny, która nazywa się Domino, służącej do zmieniania kolorów. Cały film będzie miał bardzo ciemną tonację.

Kawaii: Czyli tak, jak typowy cyberpunk?

Hiroshi Yoshida: Tak. Przy pomocy tego narzędzia można na przykład dowolnie zmienić kolor ludzkiej skóry. W tym filmie będzie bardzo dużo nienaturalnych rzeczy (śmiech). Jest to film oparty na idei opowieści obrazkowej, więc będzie bardzo podobny do anime.

Kawaii: No właśnie, pan Oshii wspominał, że film ten miał być pierwotnie zrealizowany w formie anime.

Hiroshi Yoshida: Niezupełnie, gdyż miał to być film animowany, ale stworzony techniką komputerową; postaci miały być fabularne, ale w całości skomputeryzowane. Oczywiście, nie takie, jak na przykład w "Toy Story", ale o wiele bardziej realistyczne.

Kawaii: Dlaczego zrezygnowano z tej idei?

Hiroshi Yoshida: Ze względu na zbyt wysokie koszty (śmiech). Ale to ściśle tajna informacja (śmiech).

Takashi Yamashita - ***dziennikarz zajmujący się w Japonii pisaniem o rynku manga/anime oraz grach dla różnych czasopism. Zajmuje się również pisaniem książek i są to najczęściej nowelizacje gier oraz scenariusze. Jak się okazało, istna skarbnica wiedzy i co za tym idzie - najbardziej rozmowna osoba na tym spotkaniu.***

Kawaii: Jako, że zajmuje się pan tym tematem na co dzień, jest pan tutaj najbardziej zorientowaną osobą, proszę więc powiedzieć, co w tej chwili jest największym hitem w Japonii, co najchętniej oglądają japońscy fani?

Takashi Yamashita: Wielkim hitem okazał się "Neon Genesis Evangelion", a wszystko co przyszło po nim, to już nie tak wielkie przeboje. Generalnie najpopularniejsze są w tej chwili produkcje wytwórni Toei Animation (znanej m.in. z serii Sailor Moon - dop. red.). Po "Neon Genesis Evangelion" Gainax, a dokładnie Hideaki Anno, wprowadził do japońskiej telewizji nowy serial pt. "Kareshi Kanojo no Jijo" (wolne tłumaczenie: "Wszystko o nim i o niej"). Uważamy, że właśnie "Avalon" będzie następnym wielkich hitem w Japonii. Jednak póki co, po "Evangelionie" nastała cisza.

Kawaii: Jednak "Evangelion" nie był jedynym tak wielkim przebojem, może pomówmy o innych hitach, które przetoczyły się przez Japonię w latach wcześniejszych? Co na przykład ze sławnym "Gundamem"?

Takashi Yamashita: Po "Gundamie" tak wielkim hitem okazał się dopiero "Evangelion". Sporym przebojem też jest "Mononoke Hime". Sam "Evangelion" zresztą jest stworzony pod dużym wpływem "Gundama".

Kawaii: "Evangelion" wywołał duże zamieszanie w świecie fanów mangi i anime, powstały więc serie powielające ten pomysł, na przykład "Brain Powered".

Takashi Yamashita: Och tak, ale to już nie to... mimo, że reżyser tej serii pracował wcześniej przy "Gundamie". Tutaj doszło do zabawnej sytuacji, gdyż Hideaki Anno, wzorując się na "Gundamie", zrobił "Evangeliona", a z kolei ten reżyser, wzorując się na "Evangelionie", zrobił "Brain Powered".

Kawaii: No, ale mimo wszystko, "Gundam" i "Evangelion" to dwa różne filmy. Gundam to jednak twór mechaniczny, a Evangelion to niemal żyjąca, przysłana przez samego Boga mistyczna istota.

Takashi Yamashita: Seria telewizyjna "Gundama" uważana była za perfekcyjną i pan Hideaki Anno od samego początku nie wierzył w to, że uda mu się kiedykolwiek, nawet wzorując się na mistrzu, go przerosnąć. Sam zresztą stwierdził, że "Evangelion" nie był lepszy od "Gundama".

Kawaii: Mimo wszystko udało się panu Anno wnieść ten powiew świeżości do "Evangeliona", jak kiedyś jego poprzednikowi do "Gundama".

Takashi Yamashita: Tak, ta zmiana polegała przede wszystkim na tym, że skoncentrowano opowieść na osobowości pilota. Całość oparta jest na Biblii, a dodatkowym założeniem tej opowieści jest teoria, jakoby Adam miał dwie żony... Choć ten film jest przesiąknięty religią, Biblią, to tak naprawdę Hideaki Anno bez przerwy radził się pana Oshi'ego, i to zarówno tego, CO

Mamoru Oshii podczas pracy na planie.

należy przeczytać, jak i tego, JAK to należy interpretować. Można powiedzieć, że nasz reżyser jest "otaku bilijny".

Kawaii: Ale mimo wszystko i tak powstały pewne nieścisłości, gdyż w "Evangelionie" interpretuje się apostołów i aniołów jako to samo, a przecież to są dwie różne rzeczy.

Takashi Yamashita: A właśnie, to nieprawda, że pan Anno się zgodził, aby w zachodniej wersji "Apostołów" zmienić na "Aniołów", to jest wina zachodnich

wydawców. Zresztą wiele innych anglojęzycznych określeń, pojawiających się w filmie, również zostało zmienionych bez zgody twórców. Możliwe jest również, że ta nieścisłość powstała w wyniku nieporozumienia pomiędzy reżyserem i animatorami, którzy powstawiali w wielu miejscach słowo "angel", bez wcześniejszej konsultacji.

Kawaii: Wracając do sedna, z tych informacji można wywnioskować, że największymi hitami w Japonii były opowieści o wielkich robotach. Skąd tak wielka popularność tego tematu w Japonii?

Takashi Yamashita: Może nie tyle były to największe hity, ale to właśnie anime w stylu "Gundama" nadały anime nowy kierunek. I mimo że opowieści o wielkich robotach towarzyszyły anime praktycznie od początku, to rewolucyjne zmiany nastąpiły dopiero od chwili pojawienia się "Gundama". "Evangelion" to również post-gundamowska produkcja.

Kawaii: No właśnie, ale to już są zupełnie inne produkcje, jeśli sięgnąć do historii tego gatunku, to okaże się, że większość tego typu anime sponsorowana była przez producentów zabawek. A zatem koncentrowano się na produkcie, na jego reklamie, a nie na fabule czy też bohaterach.

Takashi Yamashita: Tak właśnie było. Zresztą na samym początku "Gundam" nie został zauważony i wcale się tak dobrze nie sprzedawał. Dopiero gdy zakończyła się pierwsza seria telewizyjna i na rynek weszła wersja kinowa, wtedy właśnie rozpoczął się bum. "Gundam" był pierwszą tego typu produkcją, która zyskała sobie popularność nie tylko wśród młodzieży, ale i dorosłych. Prezes Yamaga, widząc jak wielki sukces odniósł film kinowy z serii "Gundama", również postanowił pójść w ślady jego producentów i tak się narodził pomysł filmu "Wings of Honneamise".

Kawaii: A więc pierwszy film Gainaxu również był zainspirowany "Gundamem"?

Takashi Yamashita: Tak, ale oczywiście twórcy z Gainaxu poszli już zupełnie inną drogą, podobnie jak panowie Oshii i Miyazaki.

Kawaii: No właśnie, bo przecież pan Hayao Miyazaki kręci coś zupełnie innego, a również odnosi wielkie sukcesy. A zatem tajemnica tkwi nie tylko w wielkich robotach.

Takashi Yamashita: Och tak! Hayao Miyazaki jest bardzo popularny w Japonii, w tej chwili to bodajże najlepiej sprzedający się twórca anime.

Kawaii: No właśnie, pan Hayao Miyazaki zwany jest nawet "Japońskim Disneyem".

Takashi Yamashita: Tak, to prawda.

Kawaii: Szkoda tylko, że na świecie nie jest znany tak dobrze, jak Disney.

Takashi Yamashita: Największym problemem są tutaj amerykańskie firmy, które naśmiewają się z japońskiej animacji (śmiech). Fanów japońskiej animacji jest na świecie wielu, lecz większość producentów nie przepada za japońską animacją.

Kawaii: No właśnie, ale to jest bardzo dziwna sytuacja, bo skoro są fani, to dlaczego producenci spoza Japonii nie chcą pokazywać anime? Jest to trochę niezrozumiałe.

Takashi Yamashita: Poniekąd wynika to również z tego, że mimo wszystko tych fanów nie jest aż tak wielu, aby ten interes nie wiązał się jednak z jakimś tam ryzykiem. Poza tym pozostaje jeszcze duża bariera do przeskoczenia pomiędzy animacją disnejowską, a japońską. Sam sposób animacji, ruch postaci i kamery, na przykład niezrozumiałe przez wielu zamiłowanie japońskich animatorów do zatrzymywania obrazu, tła, to są dwa różne podejścia do idei filmów animowanych.

Kawaii: No tak, ale przecież Hayao Miyazaki ma o wiele większe szanse na wypłynięcie na przysłowiowe szerokie wody, poza rynek japoński, tak jak to zrobił Disney, więc problem tutaj tkwi chyba gdzie indziej. Czy nie wynika to z pewnej niechęci do promowania Studia Ghibli, bo przecież to Disney jest przedstawicielem Studia Ghibli na świat. Kreska Miyazakiego jest przecież na tyle uniwersalna, że tutaj już nie można mówić o tak wielkiej różnicy.

Takashi Yamashita: Tak, zgadza się. Jeżeli by tylko dobrze wypromować filmy Hayao Miyazakiego, to z pewnością byłyby one wielkimi hitami również poza Japonią. Szczególnie, że pan Miyazaki, w przeciwieństwie do pana Oshiego, nie jest taki zamknięty, taki japoński (śmiech).

Kawaii: Przyjrzyjmy się teraz rynkowi filmowemu w Japonii. Jaki jest stosunek procentowy zainteresowania anime i filmami fabularnymi? Których produkcji jest w japońskich kinach więcej, anime czy filmów live?

Takashi Yamashita: To zależy jak to liczyć. Duża część filmów fabularnych w Japonii to produkcje pornograficzne, ale jeśli to odjąć, to anime zdecydowanie zyskuje na procentach. Można powiedzieć, że wtedy jest mniej więcej po połowie. Chociaż ostatnimi czasy japońskich filmów fabularnych jest coraz więcej.

Kawaii: No dobrze, w kinach może być dużo różnych filmów, również zagranicznych, ale czego się w Japonii więcej produkuje - filmów animowanych czy fabularnych?

Takashi Yamashita: Tutaj również można spojrzeć na to z dwóch stron. Jeśli weźmiemy na przykład pod uwagę skalę sukcesu, to z całą pewnością więcej jest anime, gdyż jednak większości japońskich filmów fabularnych nie udaje się wybić. A więc generalnie więcej się zarabia na anime. Tutaj i koszty są mniejsze i, co za tym idzie, ryzyko z tym związane również. Wiadomo na przykład, że najwięcej zarabiają produkcje typu "Doraemon" i "Pokemon", czyli filmy, na które dzieci nie idą same, tylko razem z rodzicami. W filmie animowanym nie potrzeba ani takiej dokumentacji, ani kamerzystów, ani aktorów, wystarczy wynająć tanią siłę roboczą w postaci takich młodych ludzi (mówi, śmiejąc się i wskazując na rozbawionego Atsushi Takeuchi'ego), oni wszystko narysują. Ważne jest tylko, ile masz wolnego czasu (śmieje się). Z pewnością zaskoczę wszystkich, jeśli powiem, że zarobki animatora są niskie.

Nasi goście zapragnęli spróbować wiśniówki, gdyż wyczytali w przewodniku, że jest to jeden z ulubionych polskich trunków.

Kawaii: No, ale chyba nie aż tak niskie, żeby się tego nie opłacało robić? (zbiorowy śmiech) No dobrze, ale czy przyczyna tego, że produkowanie filmów animowanych jest bardziej opłacalne leży tylko w niższych kosztach, czy po prostu ludzie chętniej oglądają filmy animowane?

Takashi Yamashita: Ja myślę, że obie te rzeczy idą w parze; z jednej strony produkcja jest tańsza, a z drugiej większość ludzi chętniej ogląda filmy animowane. Ryzyko jest tutaj prawie żadne. Natomiast pan Oshii, chcąc zrobić film fabularny, musiał zgromadzić spory budżet i znaleźć tanie miejsce do realizacji swojego projektu.

Kawaii: Chyba w żadnym innym kraju nie ogląda się tyle animacji, co w Japonii. Skąd się wzięło tak duże zamiłowanie Japończyków do filmów animowanych?

Takashi Yamashita: Dużo prawdy jest w tym, że Japończycy lubią taką mrówczą pracę, doskonale się w niej odnajdują i potem dużą przyjemność sprawia im podziwianie efektów końcowych.

Kawaii: Można powiedzieć, że to zamiłowanie leży gdzieś tam w korzeniach japońskiej sztuki kaligrafii?

Takashi Yamashita: Tak.

Kawaii: A jak wygląda sprawa z produkcjami Disneya, które przecież również są znane w Japonii? Jak ma się ich popularność w stosunku do produkcji anime?

Takashi Yamashita: Produkcje Disneya praktycznie wszędzie na świecie odnoszą duże sukcesy, osiągają pierwsze miejsca na listach przebojów, ale nie w Japonii. Sposób animowania w tych filmach jest zupełnie inny, a chyba japońscy widzowie lubią coś innego niż reszta świata.

Kawaii: No właśnie, jest to zupełnie inny rynek i odbiorca, w Japonii manga jest wszechobecna i chyba każdy ją czyta.

Takashi Yamashita: Japończycy tyle czasu spędzają na dojazdach, że muszą coś czytać! (śmiech) A do tego są przeważnie tak zmęczeni, że łatwiej jest im przyswajać historie obrazkowe. Szczególnie mam tu na myśli te sławne tygodniki, których długości są idealne, aby dojechać do pracy. W domu natomiast czytać ich się nie da, bo się za szybko kończą i w pewnym momencie czytania czuję, że coś mi tu nie gra (śmiech).

Kawaii: Bardzo interesuje mnie jedna rzecz, czy japońscy czytelnicy koncentrują się tylko na nowościach, czy też chętnie powracają do klasyków, takich jak np. "Tetsuwan Atom" Osamu Tezuki?

Takashi Yamashita: Jak najbardziej, równie chętnie czytana jest klasyka mangi, co i produkcje najnowsze.

Kawaii: Czy dotyczy to również młodzieży?

Takashi Yamashita: Oczywiście! A szczególnie pana Osamu Tezuki, którego mangi podziwiane są do dzisiaj, np. dużą popularnością cieszy się jego "Black Jack". *[Notka od Jediego: ilekroć na łamach "Kawaii" poruszamy temat klasyki mangi i anime, odzywają się oburzone głosy czytelników, zarzucając nam, że "zajmujemy się bajkami dla przedszkolaków i nieciekawymi bzdurami, choć wokół jest tyle nowości", a tymczasem Japończycy, którzy mają przecież dostęp do wszystkich najnowszych tytułów i największych hitów, nadal chętnie powracają do historii, i to zarówno dorośli, jak i młodzież - warto się nad tym zastanowić, prawda? - "nowe" nie zawsze znaczy "najlepsze"].* To właśnie manga leży u podwalin kariery anime. Manga na początku była tworzona praktycznie zerowym kosztem, to była tylko kartka i ołówek i żadne ryzyko finansowe z tym się nie wiązało, nie trzeba było zatrudniać ludzi, wynajmować

studia, łatwiej było wyrazić się rysunkiem niż np. powieścią. Teraz to może już trochę zanika, ale kiedyś redaktorzy naczelni wielkich tygodników byli nie tylko wydawcami, ale skarbnicami pomysłów na mangi i łowcami talentów; wyszukiwali utalentowanych rysowników, zachęcali ich i podsuwali pomysły. Byli bardzo aktywni.

Kawaii: Wracając do mistrza Tezuki. Jestem bardzo ciekawy jak Japończycy podchodzą do kwestii "Kimby - białego lwa", który dziwnym trafem powędrował do Disneya i stał się Simbą, przez co wiele osób nawet nie zdaje sobie sprawy, że całą historię wymyślił ktoś zupełnie inny. A przecież pierwotnie był to japoński serial z lat 60-tych.

Takashi Yamashita: A to jest zwykłe złodziejstwo (zbiorowy śmiech). Japończycy jednak są tacy, że nic głośno nie powiedzą, tylko podziękują za to, że ktoś wzorował się na ich twórczości (śmiech). Taka już jest japońska dusza.

Kawaii: A co Japończycy sądzą o zmianach, którym poddawane są anime na Zachodzie? Dubbing, zmiany ścieżki dźwiękowej, często dokręcanie lub wycinanie ujęć. Podobny przecież los spotkał tak popularnego w Polsce "Gatchamana", który za sprawą Amerykanów stał się "Załogą G".

Takashi Yamashita: Nie za bardzo się tym przejmujemy. Amerykanie już tacy są, nie mamy w tej sytuacji żadnego wyjścia. Zresztą my robimy to samo z amerykańskimi filmami (dubbing), dzięki temu nawiązuje się lepszą komunikację, lepiej przekazuje się informacje. W prawie autorskim jest bardzo wiele luk i Amerykanie często to wykorzystują. Nie podpisuje się jakichś specjalnych umów i tak to właśnie się często kończy, jak np. z "Kimbą".

Kawaii: Te zmiany są nierzadko bardzo duże, jak np. w przypadku serii "Macross", którą połączono w całość z dwiema zupełnie innymi seriami i tak powstał sławny "Robotech". Dubbing to jedna rzecz, ale tak daleko posunięta ingerencja, to już zupełnie coś innego.

Takashi Yamashita: Tu odgrywa rolę brak doświadczenia w robieniu interesów z Zachodem. Tutaj właśnie był problem z umową, w której nie było zastrzeżone, że takich rzeczy nie można robić.

Kawaii: Często dochodzi nawet do tego, że widz nie ma pojęcia, iż ogląda produkt japoński. Ja na przykład, będąc dzieckiem, nie zdawałem sobie sprawy, że oglądam "Gatchamana", wiedziałem, że to jest "Załoga G" i nie miałem pojęcia, że to jest produkt japoński. O tym dowiedziałem się dopiero po latach.

Takashi Yamashita: Oj tak, to nie jest odosobniony przypadek, takie rzeczy miały miejsce również we Francji i w wielu innych częściach świata. Do dzisiaj wielu ludzi nie zdaje sobie sprawy, że w przeszłości oglądało filmy animowane produkcji japońskiej i że ogląda je nadal.

[Notka od Jediego: daleko szukać nie trzeba, chyba każdy w Polsce zna takie klasyki jak "Pszczółka Maja", czy też "Muminki", które do dzisiaj można oglądać w polskiej telewizji; że już o takich "dinozaurach" jak "Barbapapa" nie wspomnę - ups! - wspomniałem].

Kawaii: Jak wygląda w Japonii rynek czasopism poświęconych mandze i anime? Bo jak widać w Polsce, póki co, jest na razie tylko jedno pismo poświęcone tej tematyce, a jak jest w Japonii?

Takashi Yamashita: Tylko samemu anime jest w Japonii poświęconych aż pięć bardzo dużych i znanych pism. A jeśli do tego doliczyć dojinshi, to nie da rady policzyć, jest tego tak wiele. Miesięcznik "NewType" sprzedaje się w dwustu tysiącach egzemplarzy.

Kawaii: Czy pan również pisuje do "NewType`a"?

Takashi Yamashita: Nie, ja nie pisuję do pism poświęconych anime, raczej do rubryk poświęconych mandze i anime w poważniejszych pismach. Zajmuję się nie tyle mangą i anime, co biznesem, z całą otoczką z tym związaną.

Kawaii: Czy popularność anime w Japonii wzrasta, czy utrzymuje się na jakimś stałym poziomie?

Takashi Yamashita: Trudno mi powiedzieć, ja zajmuję się tym tematem bardziej ze strony biznesu. W każdym razie różnie z tym bywa, na przykład często można zauważyć, że twórcy przenoszą się do firm zajmujących się grafiką komputerową, gdyż tam po prostu zarabiają więcej.

Kawaii: Z tego można wnioskować, że gry komputerowe mają o wiele więcej odbiorców niż anime.

Takashi Yamashita: Jeśli chodzi o wielkość rynku, to faktycznie rynek komputerowy jest olbrzymi. Jednak jeśli chodzi o liczby, to nie ma już tak wielkich różnic, obie te rzeczy sprzedają się na podobnym poziomie.

Kawaii: No, ale przecież taki "Final Fantasy" to wielki hit, bijący rekordy popularności.

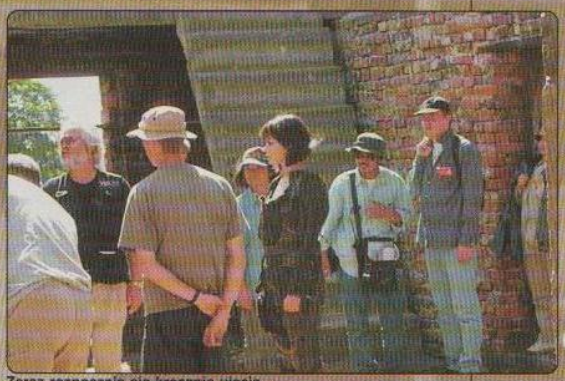
Takashi Yamashita: Oczywiście, są takie tytuły, których sprzedawalność przekracza trzy miliony egzemplarzy, ale takie przypadki można policzyć na palcach jednej ręki. Reszta utrzymuje się na o wiele niższym poziomie.

Kawaii: Grafika komputerowa jednak coraz częściej wkracza na pole anime, a zatem obie te rzeczy mogą się uzupełniać.

Takashi Yamashita: Tak, oczywiście, te dwie rzeczy często się spotykają.

Kawaii: Ale generalnie manga króluje ze swoimi tygodnikami, sprzedawanymi w milionach egzemplarzy.

Takashi Yamashita: Tak, "Shonen Jump" na przykład przekroczył sześć milionów. Zresztą japoński komiks staje się również coraz bardziej popularny poza Japonią. Wielki twórca Jean "Moebius" Giraud jest pod wrażeniem mangi, można na przykład zauważyć, że narysował swoim postaciom większe oczy.



Zaraz rozpocznie się kręcenie ujęcia...

Kawaii: Sukces mangi jednak nie leży w sławnych wielkich oczach, przecież taki "Akira" nie ma wielkich oczu, a jednak odniósł wielki sukces.

Takashi Yamashita: Oj tak, "Akira" to wielkie dzieło. To jest po prostu porządnie napisany i narysowany komiks - takie właśnie komiksy chcą czytać Japończycy. Jeśli wyposażymy postaci w większe oczy, realność opowieści gwałtownie spada. Oczywiście, lubię takie "mangi w proszku", drukowane w tygodnikach, ale tylko podczas podróży; natomiast, gdy przychodzę do domu, sięgam po mangi w stylu "Akiry", nad którym mogę się skoncentrować, które mogę podziwiać. Tygodniki z komiksami dla podstawówek, gimnazjów, liceów to opowieści niezbyt wysublimowane i postacie z wielkimi oczami, ale te opowieści, które skierowane są do studentów i wyżej, są coraz lepsze. Tam zdarzają się bardzo dobre rzeczy, nawet w tych tygodnikach. Oczy postaci tam rysowanych gwałtownie maleją.

Kawaii: A zatem Japończycy akceptują kreskę nie tylko "typowo mangową", ale również i inne jej rodzaje?

Takashi Yamashita: Tak, oczywiście. Na przykład pan Otomo nie chciał powielać schematu, lecz stworzył swoją własną kreskę. W mandze występują jak gdyby dwa rodzaje popularności. Pierwszy rodzaj to ten, kiedy dana manga jest popularna już na początku, gdy drukowana jest w odcinkach w tygodnikach. Drugi rodzaj, to mangi, które tej popularności na początku nie

Pogoda była śliczna, więc przysiedliśmy sobie na wrocławskim rynku...

zyskały, ale gdy zostają wydane w całości, w tomikach, nagle okazują się przebojami.

Kawaii: Czy w Japonii czyta się również komiksy zagraniczne? Jak przedstawia się to procentowo?

Takashi Yamashita: Komiks zagraniczny nie jest w Japonii szczególnie popularny, chociaż ostatnio zauważa się wzrost popularności "X-mena". Mówiąc bardziej obrazowo, jeśli wejdziemy do japońskiej księgarni z mangami, to komiksy zagraniczne zajmują tylko jedną półkę. Japońskim czytelnikom nie bardzo odpowiada ten styl, czegoś im tam brakuje, coś nie pasuje.

Kawaii: Spotkałem się z wydaniami zachodnich komiksów, które były rysowane specjalnie na rynek japoński, kreską stylizowaną na mangową. Czy takie wersje są bardziej popularne niż te "zwykłe"?

Takashi Yamashita: O, naprawdę!? *[Okazało się, że ta informacja zaskoczyła naszych rozmówców. Tutaj rozgorzała gorąca dyskusja, zadano nam wiele pytań, gdyż nasi goście byli bardzo zainteresowani, jak takie komiksy wyglądają. Zaraz potem rozmowa przeszła na temat historii komiksu, nasi rozmówcy nieoczekiwanie zapytali nas o to, gdzie narodził się komiks i z wielkim zaskoczeniem przyjęli wiadomość, że to właśnie Japonia jest pretendentem do miana ojczyzny komiksu - tutaj rozgorzała kolejna, gorąca dyskusja. Na pytanie - Jak im się podoba w Polsce" - zachwycali się architekturą (rozmowa odbyła się na wrocławskim rynku, więc się nie dziwię) oraz padło pytanie, dlaczego polskie dziewczyny są takie ładne, gdzie tkwi tajemnica ich urody... oj była to niezwykle interesująca rozmowa, ale niestety nie ma tutaj miejsca, aby ją w całości przytaczać. Dodam tylko, że pan Takashi Yamashita przeprowadził ostatni wywiad z Akirą Kurosawą!!! Dowiedziałem się, że Akira Kurosawa zostawił scenariusz do swojego kolejnego filmu i w tej właśnie chwili Atsushi Takeuchi wraz z innym reżyserem pracuje nad tym właśnie filmem - to będzie komputerowo animowane anime! Będzie to nowa wersja "Snów"].*

Z Atsushi Takeuchim, Hiroshi Yoshidą i Takashi Yamashitą rozmawiał:

Paweł "Mr Jedi" Musiałowski

Tłumaczył: Rafał "Kabura" Rzepka
Foto: Mr Jedi & Łukasz Nowak
22.08.1999 Wrocław

***) Uprzedzając wszelkie uwagi fanów - Rafał "Kabura" Rzepka nie był odpowiedzialny za materiały pisane i dialogi w scenariuszu, a zatem ewentualne uwagi dotyczące nieścisłości w materiałach prasowych prosimy kierować do osób zajmujących się tłumaczeniem tego materiału.**

ASUCON 02

Organizatorzy (prawie) w komplecie.

Początek drugiej części Asuconu okazał się bardzo interesujący i przebiegł według idei mistrza kina, Alfreda (nie, nie tego!) Hitchcocka - zaczęło się od eksplozji wulkanu. No, może trochę przesadzam, ale sami posłuchajcie, co się takiego wydarzyło. Wyobraźcie sobie, że już "na dzień dobry" służby porządkowe zgarnęły przebranego za Tenchiego i wydelegowanego przez organizatorów przewodnika, który miał z

Cosplay, którego nie było...:)

dworca głównego w Katowicach pilotować zdążających na imprezę fanów. Przypadek? Ależ skąd! - spisek! ;) Później jednak było już z górki, czyli rozpoczęła się impreza (godzina 10.00) i już tradycyjnie zaraz potem wystartowały projekcje anime. Wspomnieć tutaj należy, że do dyspozycji "konwentowiczów" oddano dwie sale: telewizyjną oraz kinową - na tej drugiej odbywały się wszystkie tzw. części oficjalne imprezy, czyli spotkanie z wydawcami, konkursy itp. Impreza odbyła się w tym samym miejscu, co i część pierwsza i okazało się... że tym razem ledwie starczyło miejsca! Na projekcji "Mononoke Hime" sala kinowa pękała w szwach, a na spotkaniu z wydawcami... pękła. Dlatego też organizatorzy (Sekcja 9) poważnie myślą nad zmianą lokalu podczas części trzeciej. Ale, ale, wracajmy do sedna. Anime. Cóż można było zobaczyć na Asuconie2? Oto niektóre z pozycji: "Urusei Yatsura the Movie 2", "Slayers Return", "Hotaru-no haka", "Angel`s Egg" oraz wspomnianą "Mononoke Hime" - to na sali kinowej, a na sali telewizyjnej: "Kimagure Orange Road", "Macross DYRL", "Heroic Legend of Arislan", "Marmalade Bor the Movie", "Vampire Princess Miyu TV" i kilka innych smakowitych kąsków. Osobiście byłem zachwycony projekcją "Angel`s Egg", która to przypadła na wieczór, dokładnie w momencie, gdy za oknem biły pioruny i zaczął padać deszcz - wrażenia były niesamowite. No, ale projekcje anime to nie jedyna atrakcja imprezy, już tradycyjnie można było zrobić zakupy w kilku stoiskach z mangą i anime (Planet Man-

A tutaj, wraz z Mr Jedim, znana z łamów Kawaii, utalentowana rysowniczka - Katarzyna Zbroja! Jak zwykle jej prace zakwalifikowały się do nagrody (2 miejsce) w zorganizowanym na imprezie konkursie rysunków.

ga, Waneko), spróbować własnych sił w konkursie wiedzy lub rysowania, czy też przebrać się za ulubioną mangową postać. Niestety ten ostatni punkt imprezy nie wypadł zbyt reprezentacyjnie, gdyż, co prawda, kilka osób (wśród których największy podziw wzbudzała Alita;) dokonało aktu przemiany (czyli poprzebierało się), ale na krótkim pozowaniu na scenie się skończyło - nikt nie miał ochoty w nim uczestniczyć (mam tu na myśli przede wszystkim osoby, które się przebrały). Szkoda. W każdym razie trzeba przyznać, że na imprezie panowała bardzo miła atmosfera, a zarówno organizatorzy, jak i fani nie zawiedli. Było na tyle miło, że już teraz z niecierpliwością oczekuję na część trzecią Asuconu, która zapewne odbędzie się w pierwszej połowie roku 2000. Aha, a co się stało z Tenchim? Oczywiście, został uwolniony! Pozostaje mieć tylko nadzieję, że ta prowokacja ze strony organizatorów będzie miała pozytywny wpływ na "umangowienie polskiej policji", w końcu o to w tym podstępie chodziło, no nie? ;) Do zobaczenia na kolejnym Asuconie! To wspaniała impreza, musicie na niej być!

Mr Jedi

Foto: Mangosia

ASUCON 2, 25 września 1999, Katowice-Kostuchna. Kontakt z organizatorami: Śląski Klub Fantastyki, e-mail: sfk@skf.w.pl, tel. 253-98-04 (soboty 10-15, wtorki 17-20). Prosić "Coacha" lub "Jockera".

Manga ni Muchiu 2

To już drugie spotkanie na łódzkiej imprezie odbywającej się pod nazwą Manga ni Muchiu. Jak zapewne pamiętacie, część pierwszą tego konwentu zorganizowano w tym samym miejscu (choć zapowiadano, że być może ulegnie ono zmianie), w czerwcu 1999 roku. Cóż można powiedzieć o części drugiej? Ano po pierwsze to, że impreza była równie sympatyczna, jak część pierwsza. Frekwencja dopisała, fanów przyjechało co najmniej tylu, co za pierwszym razem, a może i odrobinę więcej. Zdecydowanie natomiast obrodziło w mangowe stoiska. Były praktycznie wszystkie polskie firmy, zajmujące się w naszym kraju tym tematem. Wymienić tutaj można Planet Mangę, J.P.Fantastice, Waneko, Comics Universum czy też Mangazyn. Naprawdę było w czym wybierać, problemem tylko okazała się jak zwykle zasobność portfela. Na stoisku Planet Mangi można było kupić taniej kasety, J.P.Fantastica rozdawała darmowe kalendarze z

Cosplay! Pierwszy od prawej - Cloud: pierwsze miejsce za występ i wyróżnienie za strój. Druga od prawej - Lum - khem... jednogłośnie zwyciężczyni w konkurencji na najlepszy strój.

sy, a nawet chusteczki higieniczne - wszystko mangowe!). Oczywiście nie zabrakło pokazów anime, a do tego celu przygotowano dwa pomieszczenia, czyli salę telewizyjną, czynną przez całą imprezę oraz pomyślano o rzutniku i dużym ekranie, które to cuda ustawiono w sali głównej. Na tę atrakcję jednak trzeba było poczekać do czasu, aż się ściemni, gdyż umieszczony w sali głównej oszklony sufit uniemożliwiał projekcję za dnia. Zresztą projekcja anime i tak się opóźniła, gdyż okazało się, że człowiek, który miał zadanie przywieźć rzutnik na imprezę, został zatrzymany przez kontrolerów MPK. Hmm... no to "umangawianie" pracowników komunikacji miejskiej też już mamy za sobą... ;) No dobrze, ale schodzę z tematu. Oczywiście, była również dostępna sala konsolowa, na której można było oklepywać facjaty najpopularniejszym postaciom z konsolowych mordobić. A zanim zapadła noc, miało miejsce kilka innych atrakcji. Kolejno były to: konkurs rysunkowy, spotkanie z wydawcami (oj wyszło to trochę topornie - rada na przyszłość: niech w spotkaniu uczestniczą wszyscy jednocześnie, tak jak to już "przećwiczono" wielokrotnie na innych konwentach), cosplay (oj, co się działo! - mimo że uczestników nie było wielu, ale strój Lum podbił serca męskiego jury!;), choć Cloudowi z FFVII również należą się wielkie brawa) oraz karaoke, która to część imprezy okazała się istnym szałem. Śpiewom i tańcom nie było końca! Po tym punkcie imprezy towarzystwo tak się rozruszało, że padł pomysł urządzenia dyskoteki (na której już nie mieliśmy okazji gościć). Ale, ale, jeszcze dwa słowa o anime. Oczywiście, pokaz w sali głównej w końcu się odbył, a pokazano m.in. "Tenchi Muyo in Love 2", "Experiment Lain" (po polsku) i wiele innych ciekawych tytułów i to z DVD! Podsumowując, spotkanie należy zaliczyć do tych udanych. Miejsce, w którym gościliśmy już po raz drugi (Pałac Młodzieży) jest naprawdę doskonałym ośrodkiem na zorganizowanie o wiele większego konwentu. Do zobaczenia na kolejnym Manga ni Muchiu!

Sailor Moon (na rok 1999), a Waneko z kolei zaskoczyło wszystkich (nie licząc drugiego tomiku "Machaela") masą mangowych drobiazgów, przywiezionych wprost z Japonii (breloczki (Totoro!), notesy, długopi-

Organizatorzy (prawie) w komplecie.

Mr Jedi

Foto: Mangosia

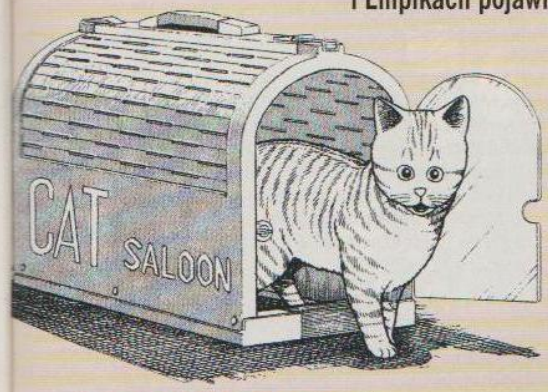
MANGA NI MUCHIU 2, 6 listopada 1999, Łódź. Kontakt z organizatorami: eweter@kki.net.pl, tel. (042) 637-04-06.

Wszyscy, których udało się zebrać do zdjęcia zbiorowego.

CZEŚĆ, MICHAEL!

WANEKO

Na początku była strona internetowa. Potem konferencja prasowa na First Impakt. Wkrótce, w środkach komunikacji miejskiej, pojawiły się plakaty reklamowe. Wydawnictwo "Waneko" uderzyło. Pewnego wrześniowego dnia w kioskach i Empikach pojawiła się pierwsza w Polsce manga dla dorosłych - "Hello, Michael!".



WRACAJĄC DO DOMU

Zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda przeciętny odbiorca mangi w Japonii? Nie jakiś otaku, potrafiący w środku nocy wymienić bohaterów wszystkich części "Gunduma" w kolejności alfabetycznej, ale zwykły człowiek, traktujący mangę jako coś naturalnego, wpisanego w kulturalny krajobraz jego kraju. Wyobraźcie sobie kolejny upalny dzień tokijskiego lata. Tanaka-san, typowy ciężko harujący kaisha-jin, wraca do domu zatłoczonym do granic możliwości metrem. Pozujące na głupiutkie tokijanki licealistki, chichocząc, plotkują o modzie lub czymś równie bezsensownym (np. chłopakach*). Co robi wtedy Tanaka-san, by choć na chwilę oderwać się od niezbyt przyjemnej rzeczywistości? Wyciąga z nesesera egzemplarz jakiegoś magazynu mangowego i zatapia się w lekturze... **

Dobra, a teraz zamiast Tokio wstawcie sobie Szczecin, zamiast zmęczonego pracownika korporacji - (równie) zmęczonego studenta wracającego z egzaminu, a metro zastąpcie autobusem MZK. Upał i lekko głupiutkie licealistki możecie zostawić. Wracając do domu po długim dniu, dzięki "Cześć, Michael!" poczułem się zupełnie jak Tanaka-san... może tylko z tą różnicą, że po przeczytaniu nie cisnąłem książeczki do najbliższego kosza, tylko grzecznie schowałem do aktówki.

Na wizerunek mangi (i anime), jaki ukształtował się w Polsce, miało wpływ kilka czynników (które można by wymienić z imienia i nazwiska...) - w świadomości fanów manga była (i jest) kojarzona z tym, co napisano o niej w prasie - czyli głównie z cyberpunkiem, shojo (z magical girls na czele), czy też ze zwariowanymi komediami w stylu "Ranma 1/2". Kanały dystrybucji, jakie były (i są) - wie każdy, do Polski docierało to, co było popularne na Zachodzie. "Cześć, Michael!", to dla przeciętnego polskiego fana całkiem nowe doświadczenie, to wejście na obszary dotąd nieznane na naszym rynku - manga dla dorosłego czytelnika***, jakiej wiele tworzy się i czyta w Japonii.

NEKO POWER!

Od dawna wiadomo, że Ziemię zamieszkują tylko dwie inteligentne rasy - delfiny i koty (Jedi-san, proszę, żadnych tekstów o Alfredzie...). Ponieważ delfiny stoczyły się na dno dekadencji i całe życie spędzają na beztroskim i bezproduktywnym pluskaniu w wodzie, nie są zbytnio interesujące. Co innego szczytowa forma ewolucji, czyli kot. Jest on stworzeniem niepowtarzalnym - żadne inne nie łączy w sobie tak doskonale gracji, elegancji, inteligencji, umiłowania niezależności, szybkości, wyrafinowania oraz instynktu zabójcy. A wszystko to zapakowane w miłe w dotyku futerko. I tylko posłuchajcie, jak mruczy. A poza tym - sam się czyści, siusia do piasku i nie szczeka. Nie da sobą pomiatać - widział kto kiedy kota w kagańcu? (Ja... OK., OK., już nic nie mówię... - dop. Jedi). Jeśli się ktoś jeszcze nie zorientował, postacią tytułową "Cześć Michael!" jest kot.

Manga "Cześć Michael!" jest zbiorem krótkich, śmiesznych historyjek (tomik otwiera kolorowa parodia sentai shows, w stylu "Ultramana" czy "Power Rangers"), których bohaterem jest rudy kocur o imieniu Michael. Poza nim przewija się kilka postaci, których Michael jest właścicielem (tak, tak - to koty posiadają ludzi, mimo że ci myślą coś zupełnie odwrotnego...). Raz jest to młode małżeństwo, raz prawdziwy Jakuza (dla mnie wygrywa), raz natrętny facet usiłujący za wszelką cenę utrzymywać z Michaelem dobre stosunki... Oprócz tego, spotkamy kotki - Popcia i Kocilla (takie bydlę...) i jeszcze parę interesujących typów...

Kot jest kotem pod każdą szerokością geograficzną. Stanowi więc dla nas dobry punkt obserwacyjny do podglądania odmiennej, japońskiej kultury. To niezła gratka dla wszystkich zainteresowanych tym krajem - kot jest naszym przewodnikiem po codziennym życiu Kraju Kwitnącej Wiśni.

Oczywiście, hasła "komiks", "śmieszne" i "kot" wywołają skojarzenia z "Garfieldem". Jednak "Michael" to coś zupełnie innego. Garfield jest kotem nieco abstrakcyjnym - ma wprawdzie kocie cechy (np. lenistwo, eee, to jest wyższą formę świadomości albo traktowanie ludzi z góry, tzn. że zna swoje miejsce w hierarchii), ale jego antropomorfizacja jest daleko posunięta. Po prostu Garfield jest zbyt uczłowieczony - jego cyniczne komentarze są wprawdzie (zwykle) przezabawne, ale mało kocie. Co innego "Cześć Michael!" - on wygrywa dzięki realizmowi przedstawienia kota - pokazuje go takim, jakim jest naprawdę. Mieszkam z czterema kotami - i zachowują się one dokładnie tak, jak opowiedziane to zostało w "Michaelu" - czasem aż chciało się powiedzieć "z czego się śmiejecie? Z siebie się śmiejecie!"

MAKOTO KOBAYASHI

Autoportret autora

Makoto Kobayashi urodził się 13 maja 1958 roku. Obecnie zamieszkuje w Jokohamie. Swoją karierę rozpoczynał jako asystent Mikiyi Mochizuki. Samodzielnym debiutem okazała się manga "Kakuto 3 Kyodai" ("Trzech walczących braci"), za którą otrzymał główną nagrodę w dwudziestej czwartej edycji konkursu New Manga Writer, organizowanego przez "Shonen Magazine". Pół roku później powstały pierwsze scenariusze serii "1, 2-no Sanshiro" dla "Shonen Magazine". Również i ta pozycja okazała się sukcesem. Została nagrodzona w 1981 roku przez wydawnictwo Kodansha, a sam autor został najmłodszym laureatem w dziejach tego wyróżnienia.

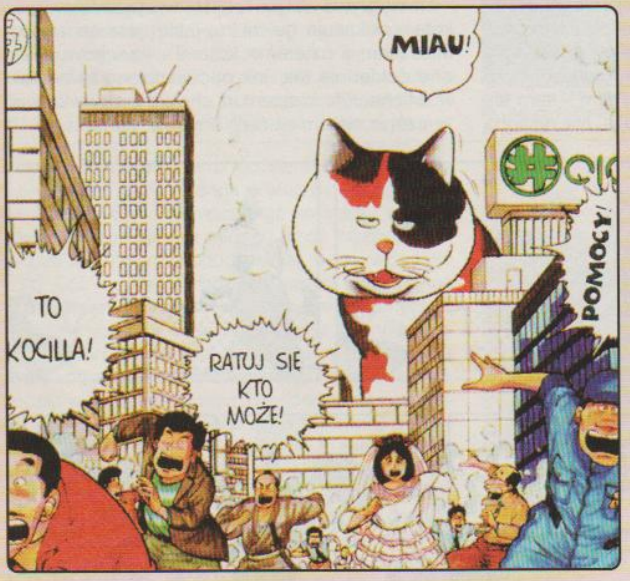
W 1984 roku tygodnik "Comic Morning" zaczął publikować w odcinkach mangę "Cześć Michael" ("What's Michael?"). Odniosła ona tak ogromny sukces, że pierwsze książkowe wydanie rozeszło się w ponad milionowym nakładzie!!!

W 1986 roku autor otrzymał za nią nagrodę wydawnictwa Kodansha.

Inne komiksy Makoto Kobayashiego to, wspomniany już, "1,2-no Sanshiro", "I am Makkoi", "Judobu monogatari" ("Opowieść o klubie judo"). Ostatni z nich został zainspirowany "moimi własnymi doświadczeniami w materii judo, które trenowałem w trakcie liceum", jak sam wyznał w jednym z wywiadów. Ponadto stworzył "Heba! Hello-chan!", opowieść o karierowiczce spędzającej czas w Ginzie.

Obecnie Makoto Kobayashi jest członkiem komitetu Manga Award w wydawnictwie Kodansha. Ostatnio opublikowaną przez niego serią była "Chichon Manchi", która ukazała się na łamach "Young Magazine". W środowisku zyskał sobie przydomek "Kobayashi - otaku fotografii". Nie przypadkowo, pasja ta pchnęła go do rozpoczęcia kariery profesjonalnego fotoreportera.

[AKM]



Autor wykazał się naprawdę dobrym znawcą kociej psychiki.

Humor ma tu źródło w ukazaniu kociej mentalności oraz filozofii życia i skonfrontowaniu ich z ludzkimi standardami. Nie muszę chyba pisać, na czyją korzyść wypada to porównanie... Co najważniejsze - to ludzie zwykle robią z siebie głupków i są przedmiotem dowcipów. Kot zachowuje godność. To zupełnie nowa jakość w porównaniu z kretyńskimi kreskówkami typu "Tom&Jerry", gdzie to dumne stworzenie przedstawiane jest jako idiota, dający się nabić w butelkę myszy.**** Ci, którzy kręcą takie filmy, nigdy chyba nie widzieli kota.

A kota widział, i to wiele razy, autor mangi Makoto Kobayashi (patrz ramka). Koty (i inne zwierzęta, eee, oprócz pewnej muchy...) narysowane są w sposób perfekcyjny - dokładnie i realistycznie oddane ruchy, pozy, mimika (o ile w przypadku kota można użyć tego określenia). Cudowne - koty wyglądają jak żywe. Natomiast kreska użyta do rysowania postaci - cóż, styl jest charakterystyczny dla mangi tego typu, pochodzącej z pierwszej połowy lat osiemdziesiątych ("Michael" jest z roku 1985). Nie każdemu (mało komu?) pewnie się spodoba - najważniejsze jednak, że pasuje do klimatu - a to kryterium, jak już kiedyś pisałem, uważam za najistotniejsze.

I jeszcze kwestie techniczne - manga wydana została w postaci 120 stronicowego tomiku, o wymiarach 15 na 10 cm, dzięki czemu jest poręczna, mieści się w kieszeni jeansów i można ją bez problemu poczytać w zatłoczonym autobusie. Papier jest biały - a nie szary - i dobrej jakości. Niestety, z niektórych egzemplarzy (w tym i mojego) wylatują kartki - według informacji wydawcy - wadliwe tomiki drukarnia wymieni na solidnie sklejone.

NA ZAKOŃCZENIE

"Cześć Michael!" jest wyśmienitym kąskiem, ale nie każdy się nim naje. Chyba wcale nie trafi do ludzi nienawidzących i nierozumiejących kotów - niestety, w tym wypadku przepaść kulturowa jest nie do pokonania. Ale spodoba się wszystkim lubiącym koty i dobry humor na wysokim poziomie. Niektórzy wolniej myślący mogą po prostu nie zrozumieć dowcipów - pamiętajmy, że jest to bądź co bądź manga dla dorosłych. I nie jest to pusty slogan - widać, że niektóre historyjki przeznaczone były dla dojrzałych czytelników.*****

Czy kupić "Michaela"? Tak! Najlepiej będzie, jeśli każdy przekona się na własnej skórze - tymczasem ja z czystym sumieniem polecam "Michaela" - naprawdę warto spróbować!

Shinno Michio

Pozdrawiam moje koty - Irys, Alisę, Kinię i Blackie'ego >^.^< oraz klub Manekineko, tym razem z akcentem na Neko.
PS. Do kilku takich (zainteresowani wiedzą o kogo i co chodzi) - "A jednak się kręci!"
PS2. Jeśli jesteś otaku i właśnie stałeś się własnością kota, a nie wiesz jeszcze jak się do niego zwracać, oto kilka propozycji: Artemis, Daremon, Diana, Jiji, King, Lili, Luna, Meruru, Michael, Mikan, Moon, Nuku-Nuku, Rally Vincent, Shampoo...

***) Nigdy nie zdarzyło mi się rozmawiać z kimkolwiek o chłopakach, więc uważam to za szczyt bezsensu.**
****) Hmm, przeczytałem, to co właśnie napisałem - chyba jeszcze nigdy w "Kawaii" nie znalazło się tyle stereotypów, co w tym małym akapicie. ^_^'**
*****) "Manga dla dorosłych" to nie to samo, co potocznie "film dla dorosłych". Absolutnie nie należy utożsamiać jej z hentai!**
******) Idiotyczny chwyt propagandowy, mający na celu wpojenie zasady, że mały jest zawsze pokrzywdzony przez dużego, ale wygrywa dzięki sprytowi. Mam 190cm wzrostu, zawsze byłem wyższy od rówieśników - jak myślicie, gdy w przedszkolu lub podstawówce pobiłem się z jakimś kurduplem, to który z nas w oczach nauczyciela był ten "zły"? Uprzedzenia, uprzedzenia. No, już się publicznie wyżaliłem. Pan doktor miał racje, ulżyło.**
*******) Nie wszystkie opowiadanka znalazły się w polskim wydaniu. Część podobno odpadła w wyniku autocenzury wydawcy... a szkoda...**

CZEŚĆ MICHAEL! - tom 1

Autor: Makoto Kobayashi
Wydawca: Kodansha Co. Ltd.
Wydawca w Polsce: Waneko Sp. z o.o.
Liczba tomów: 6
Cena: 8.50 PLN

CLOVER

Gdy znajdziesz czterolistną koniczynę

Jeśli znajdziesz czterolistną koniczynę,
Przyniesie ci ona szczęście.

Ale nie mów nikomu

Gdzie kwitnie biały kwiat koniczyny

Ani jak wiele listków wyrasta
z jego szypułki.

Czterolistna koniczyna

Chcę tylko uczynić cię
szczęśliwym
Lecz nigdy nie mogę być
twoją.

Pragnę szczęścia,
Szukam szczęścia

By sprawić byś był
szczęśliwy
By być twoim szczęściem

Więc zabierz mnie
Gdzieś daleko stąd
Do prawdziwego
Gdzieindziej
Proszę zabierz mnie tam.

Tak brzmi początek piosenki, która wiedzie nas przez kolejne tomy nowej mangi grupy CLAMP. Wersy tego wiersza wiją się na kartach kolejnych tomów tej mangi, raz recytowane lub śpiewane przez różne postacie, innym znowu razem tworzą tło rozgrywających się wydarzeń. Powoli wprowadzają nas w nastrój opowieści i w dziwny świat stworzony przez CLAMPa.

Manga "CLOVER" już na pierwszy rzut oka różni się bardzo od innych prac tych rysowniczek. Ci, którzy lubią rozmach "RG Vedy" czy "X", mogą początkowo poczuć się lekko zszokowani. Bardzo jasny, czysty rysunek postaci - przy strojach nie ma ozdób, ciągnących się przez trzy strony mangi. Cała opowieść poprowadzona została w sposób charakterystyczny dla produkcji kinowej: kolejne kadry, umieszczone w prostokątnych ramkach różnej wielkości, uzupełniono prawie ascetycznym tłem. Bardzo geometryczne, koliste formy dymków podkreślają oszczędność aranżacji. Na większości stron dominuje gładka czerń lub biel tła, z nikłą liczbą ramek, z akcją lub tekstem. Gdzieniegdzie tło tonują "pajączkowate głoski" przewodniego wiersza. Większą dynamiką i mniejszą regularnością charakteryzują się tylko sceny walki. Ogólnie sekwencje są krótsze i bardziej dynamiczne niż w innych seriach, jak dla mnie wyglądają miejscami bardzo "filmowo".

Pewną nowością tutaj są też elementy futurystyczne i cyberpunkowe. Oprócz samego prowadzenia akcji i wspomnianej wyżej narracji, zwracają uwagę elementy przypominające (lub będące) implanty oraz ciekawe bronie i pojazdy.

Stali wielbiciele CLAMPa nie będą jednak mieli kłopotów z rozpoznaniem stylu, gdyż rysunek postaci pozostał ten sam. Od razu zwraca uwagę wielkość oczu postaci i charakterystyczny układ twarzy, znany sposób przedstawiania fryzur, itd. (tu jednak pragnęłabym pocieszyć osoby, które, czytając "Magic Knights Reyearth" martwiły się, że bohaterki zawadzą rzęsami o framugi drzwi - tym razem oczy nie wystają poza obręb twarzy; za to w przedstawieniach oczu postaci męskich i żeńskich panuje duże równouprawnienie). Ogólnie sposób rysowania nie jest przesłodzony i utrzymuje się na poziomie lekko poniżej "X 1999".

Tyle o formie. Co do treści natomiast - wielbiciele dramatycznych historii a'la "Tokyo Babilon" czy też "X" nie zawiodą się na pewno. Przeplatająca się przeszłość i przyszłość. Osoby o paranormalnych zdolnościach. Technika i magia. Przyjaźń, współczucie, pasja, zazdrość i oczywiście dziwny wątek miłosny. Obowiązek, odpowiedzialność wobec misji i wobec tych, których spotykamy na swoich życiowych drogach. Bardzo skomplikowane relacje między bohaterami, brak postaci zupełnie złych i (tak przynajmniej mi się wydaje) także zupełnie idealnych. Czyli jest wszystko to, czego spodziewamy się od grupy CLAMP.

A cała historia zaczyna się tak...

W świecie bliżej nieokreślonej przyszłości stara czarodziejka (czy też może powinnam napisać - czarownica) imieniem Ko, prosi pewnego żołnierza w stanie spoczynku - Ryuu Feye Kazuhiko, aby przewiózł gdzieś pewien "ściśle tajny obiekt". Pomny wcześniej uczynionych mu przysług Kazuhiko nie może oczywiście odmówić. Aby mógł wykonać zadanie, otrzymuje więc od czarodziejki rękawicę, która może zmieniać się w broń (razem z ręką bohatera), a na jego dłoni umieszczony zostaje tatuaż w kształcie zielonego liścia.

Bohater orientuje się, że przydzielona mu misja nie jest czymś zwyczajnym. Obiekt, który ma transportować (czy raczej eskortować), okazuje się dziewczynką ze skrzydłami. Na dodatek, początkowo nie wiadomo, gdzie właściwie trzeba ją dostarczyć. Dziewczynka o imieniu Suu, pyta Kazuhiko: "Czy jesteś tym, który ma mnie stąd zabrać?". I w ten sposób wkraczamy w tajemniczy świat "Clovera".

Na szczęście Suu zna cel swojej podróży. Aby nie przyciągać uwagi innych osób, Kazuhiko decyduje się na użycie teleportu. Jednak w tym celu musi prosić o pomoc Lana, mieszkającego (ahem ahem!) wspólnie z jego (tzn. Kazuhiko) przyjacielem Gingetsu.

Lan się zgadza, ale podczas teleportowania ktoś ściąga Suu i Kazuhiko z trasy. Pojawiają się wrogowie...

Główną postacią opowieści jest niewątpliwie Suu. Przynajmniej z początku. Stopniowo dowiadujemy się, dlaczego Suu jest "ściśle tajnym obiektem" rządowym i co to znaczy być "koniczyną" (ang. clover). Na początku jedynym powiązaniem między Suu, a słowem "clover" są słowa jej ulubionej piosenki. Piosenki, której fragmenty pojawiają się w każdym rozdziale mangi. Ale najbardziej tajemnicze rzeczy zaczynają się dziać dopiero wtedy, gdy Suu decyduje się wyjawić Kazuhiko, co znaczą słowa tego utworu. Co dzieje się dalej już nie opowiem. Osoby zainteresowane muszą sięgnąć do źródeł. Manga ta nie jest jeszcze ukończona, więc kto wie, cóż stanie się z bohaterami opowieści? Ten, kto bierze do ręki tomik "Clovera", jednego może być pewien: jeżeli przebrnie przez pierwsze kilka stron, nie oderwie się już do końca tomu lub - w cięższych przypadkach - tomów.

Dzieło ośmielam się polecić zwłaszcza tym, którzy nie lubią zbyt dużej porcji "słodyczy".

Piranha

Clover

Projekt, prezentacja, pomysł: Clamp
Fabuła: Nanase Ohkawa
Rysunek: Mokona Apapa
Asystenci: Satsuki Igrashi, Mick Nekoi
Specjalne efekty graficzne: Hiromasa Suko, Hiroshi Tomioka (F2)
Angielskie tłumaczenie: Tetsuto Sokura
Edytor: Hideki Yamanochi (Kodansha)
Pierwsza publikacja: Kodansha Comics AMIE od 1997 roku
Liczba dotychczas wydanych tomów: 4

Bohaterowie "Clovera"

Kazuhiko - służył w armii, lecz zrezygnował jeszcze przed rozpoczęciem akcji mangi. Już na pierwszych stronach dowiadujemy się, że kilkakrotnie był wzywany przed sąd wojskowy.

Suu - tajemnicza dziewczyna, której imię znaczy po chińsku "cztery". "Obiekt", który eskortuje Kazuhiko. Bardzo cicha i introwertyczna osoba (do czasu).

Ko - czarodziejka, osoba zaprzyjaźniona z Kazuhiko. Wydaje się sprawować pewnego rodzaju opiekę nad Suu. Pracuje dla wojska.

Lan - przyjaciel przyjaciela Kazuhiko, młodzieniec o magicznych zdolnościach. Pierwszy domyśla się, kim jest Suu. Bardzo stara się pomóc parze głównych bohaterów.

Gingetsu - przyjaciel Kazuhiko z wojska. Na zlecenie Ko zaopiekował się (ahem ahem!) Lanem. Wie, czym są "koniczyny".

Oruha - piosenkarka i była dziewczyna Kazuhiko. W momencie rozpoczęcia akcji mangi już nie żyje, ale to właśnie jej piosenkę uwielbia Suu.

Barus - przywódca armii Azurite. Twierdzi, że Kazuhiko jest śliczny i na dodatek nazywa go księciem. W sumie bardzo namolny gość.

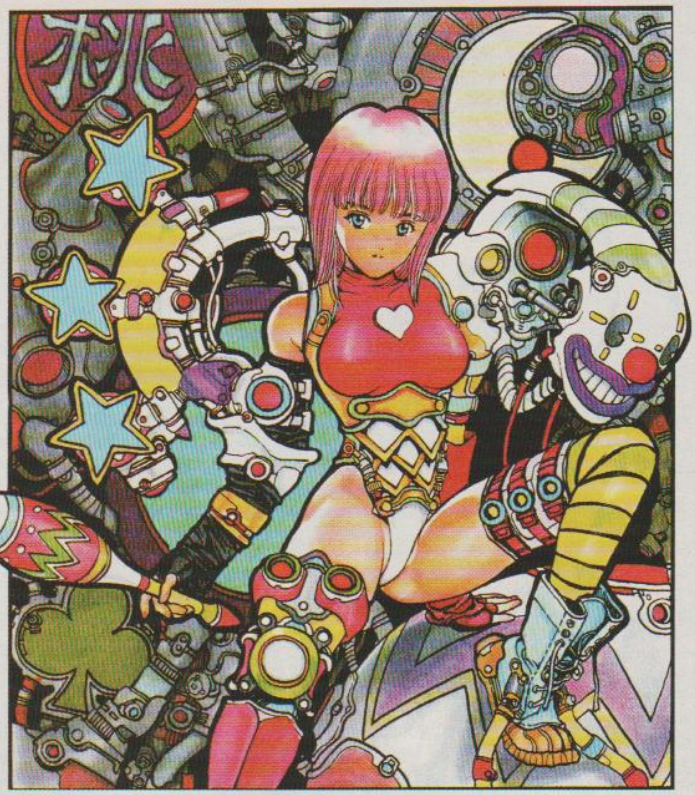
Gang Xiao Mao - nie są tak źli, na jakich wyglądają. Czasem potrafią być pomocni.

Inni - tylko w rolach statystów.

ROMANTYCZNI SUPERHEROSI

Wśród komiksów rozchwytywanych przez japońskie nastolatki w latach 80. interesujące miejsce zajmują pierwsze mangi Masakazu Katsury (zob. "Video Girl AI", "Kawaii nr 15/99"; "Nieszczęśliwe miłości - IS", "Kawaii nr 1/99"; "DNA²", "Kawaii nr 4/99"). Sytuują się one pomiędzy lekkimi, humorystycznymi pozycjami - romantycznymi komediami, które przyciągają czytelników ze względu na proste ujęcie tematu, niewybredny żart oraz wprowadzenie galerii charakterystycznych, barwnych postaci. Spotykamy w nich, uwikłanych już za młodu w poważne sprawy, bohaterów, roztargnionych licealistów stojących przed trudnymi życiowymi wyborami, przyjaciół żyjących w trójkącie miłosnym czy też romantycznych superbohaterów.

Superbohaterowie, ukochani najpierw przez Amerykanów, potem przez wiele nacji niemal na wszystkich lądach, rządzili niepodzielnie od lat 30. na łamach magazynów, w komiksach, na ekranie (zainteresowanych mitem nadczłowieka w literaturze odsyłam do pozycji Umberto Eco "Superman w literaturze masowej"). Autor, powołując się na teorię Gramsciego, uznaje za pierwowzór nadczłowieka hrabiego Monte Christo (!), bohatera powieści Dumasa. Każda dekada owocowała kolejnym superbohaterem lub też - ze względu na szalone wzięcie i popularność dotychczasowych - wskrzeszała poprzedniego, nadając mu bardziej nowoczesny wygląd i odkrywając nowe strony jego superduszy. Nic dziwnego, że bliższe nam dekady musiały jakoś poradzić sobie z przesytem nadludzi. Dla niektórych twórców właściwym krokiem wydało się sięgnięcie po pastisz. Walczyć ze złem można przecież na wiele sposobów, zresztą walka na poważnie nie zawsze prowadzi do sukcesu. A i nasi "super" też powinni dostać od czasu do czasu baty. Dlaczego zatem nie zabawić się konwencją i nie uczynić z nadczłowieka postaci komicznej, roztrzepanej, dlaczego nie ukazać jego słabostek. Na pewno nie będzie polegało to na doszukiwaniu się rysy na idealnie wyciosanym kształcie, na odheroizowaniu bohatera za wszelką cenę. Chodzi bowiem o zabawę, która mogłaby odświeżyć gatunek i wyleczyć nas ze wstrętu do tych obrzydliwie idealnych i supersilnych, wszechmogących osobników (sztywniakom dziś dziękujemy!).



Z takiego założenia wydaje się wychodzić Masakazu Katsura, zabierając się w 1983 roku za "WING-MANA". Za podkładkę służą mu gotowe już projekty postaci, wykorzystane w pierwszej mandze "Tsubasa", wyróżnionej nagrodą Tezuki. W 1986 roku ukazują się pierwsze odcinki "Wing-mana" na łamach Shonen Jumpa. Zainteresowanie, jakie wzbudza, przerasta oczekiwanie autora i wydawcy. Jednocześnie potwierdza to tezę, że popyt na superbohaterów potraktowanych z przymrużeniem oka znacząco wzrósł. Tytuł chwycił. Jednocześnie pojawiła się moda na gadżety związane z "WING-MANEM", a prawdziwą furorę zrobiły cytaty z mangi, typu "CHWING" (przemiana bohatera w Wingmana; zbitka słów: "CHANGE" i "WING"). Bohater Katsury zawładnął całym pokoleniem, zdobył sobie również poklask u dorosłych, rozbrajając ich swoją szczerością i nieodpartym urokiem. Dla swojego twórcy stał się przepustką do sławy. Nic dziwnego, że Katsura do dziś ma do tego tytułu ogromny sentyment, a i sam swojego czasu paradował we własnoręcznie wykonanym stroju "WING-MANA", fundując mandze dodatkową kampanię reklamową.

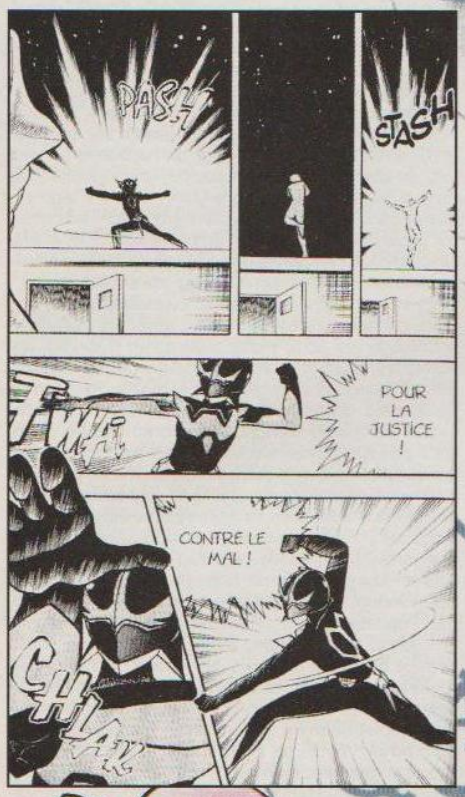
WING-MAN
STUDIUM NASTOLETNICH MIŁOŚCI

O SUPER I ZWYKŁYCH BOHATERACH

Galerię rozpoczyna oczywiście KENTA HIRONO - tytułowa postać, uczeń jednego z liceów. Charakterystyczne od samego początku wydaje się, że nie musi on zatajać swojej drugiej tożsamości. Wszyscy znają jego superpomysły i ulubioną zabawę - przebierankę w superbohaterów. Tak bardzo chciał być jednym z nich, na przykład Biomanem, X-em czy też Power Rangersem, że sam wykonał strój sentai, w który wskakiwał z wdziękiem (nie licząc jednego wypadku, kiedy szwy lekko zaczęły się rozchodzić) i walczył przeciwko Złu i Niesprawiedliwości. A jego walka polegała najczęściej na wtargnięciu do klasy podczas lekcji i ukaraniu uczniów śpiących na zajęciach. Po pewnym czasie frustracja u nauczycieli sięgnęła zenitu, a sami uczniowie byli znudzeni i zmęczeni jego pomysłami. I sytuacja ciągnęłaby się w nieskończoność, gdyby nie pewna piękna dziewczyna w stroju kąpielowym (zaznaczmy - a będzie to uwaga cenna dla męskiej części odbiorców - strój był dwuczęściowy), która spadła na niego któregoś dnia z nieba. Nie mając zupełnie obycia z dziewczętami - płeć przeciwna nie wydawała mu

Wing-man © 1983 Masakazu Katsura

się nigdy godna zainteresowania w takim stopniu, jak walka ze śniętymi kolegami - zdecydował się zabrać nieprzytomnego przybysza do domu. I ten gest okazał się decydującym o całej karierze WING-MANA. Kenta odkrywa przy śpiącej dziewczynie tajemniczy kajet. Puste strony, aż zachęcają do rysowania. Chłopiec rysuje strój WING-MANA i niemal w tej samej chwili sam przemienia się w tego wyśnionego superbohatera. Aoi, tak brzmi imię zguby z nieba, budzi się i tłumaczy mu fenomen tej czarodziejskiej książki. Okazuje się, że dziewczyna pochodzi z innego świata. Uciekając przed nowym władcą i siłami zła, jakie zawładnęły jej światem, przybyła na naszą planetę. Tajemniczy kajet jest wielką księgą marzeń - narysowane w nim rzeczy stają się elementami rzeczywistości. W ten sposób można zrealizować najbardziej skryte marzenia. Kenta przywdziewa strój WING-MANA i staje się prawdziwym wojownikiem przeciwko Złu oraz obrońcą Magicznej Księgi i Aoi. W międzyczasie dostrzega pewną osobę z otoczenia, która - jak się okazuje - od dawna jest mu przychylna i interesuje się jego przygodami, lecz ze względu na nieśmiałość ukrywa swe prawdziwe uczucia.

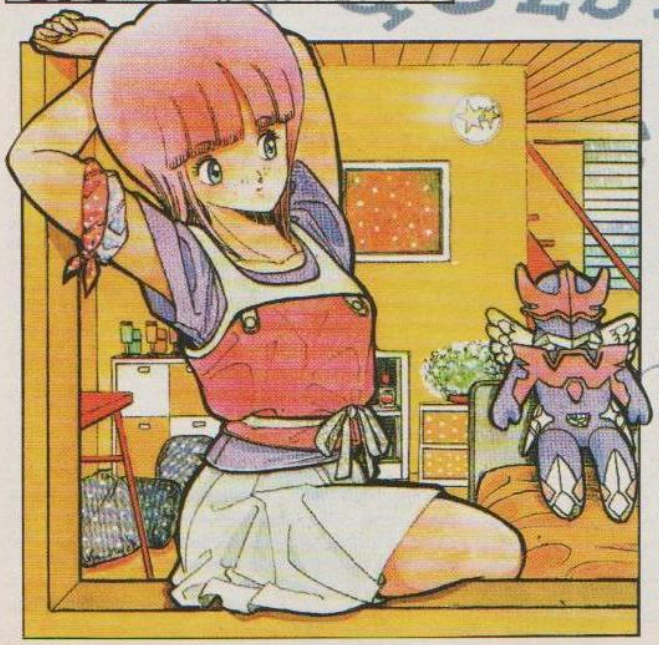


AOI - dziewczyna z Powdreams, z tajemniczej krainy znajdującej się w innym wymiarze. Przybywa do miasteczka Kenty, mając przy sobie Magiczną Księgę, która pod żadnym pozorem nie może znaleźć się w posiadaniu nowego władcy. Szuka u ziemian pomocy w obaleniu jego tyranii. Jej bardzo skąpy strój wywołuje rumieniec na twarzy Kenty, na którego przez przypadek spadła, przybywając z innego wymiaru. Ich spotkanie owocuje w liczne dziwne i niesamowite wydarzenia. Nie zabraknie również charakterystycznych elementów z komedii omyłek (Aoi będzie udawała w domu Kenty i w szkole jego kuzynkę). Na pewno jest to bardzo ważny moment dla Kenty - jego marzenia, zazwyczaj niezrozumiałe przez otoczenie, często wyśmiewane przez kolegów i torpedowane przez nauczycieli - zaczną się spełniać. Mimo że Aoi okaże się bardzo nieznośną, ciekawską, bardzo niezależną, a czasami wręcz nietaktowną istotą, to właśnie dzięki niej życie Kenty nabierze innego wymiaru (w przenośni i dosłownie!).

MIKU OGAWA - bardzo nieśmiała, cicha i skromna osóbka, pod względem temperamentu przeciwieństwo Aoi. Chodzi razem z Kentą do tej samej klasy, lecz chłopak przejęty swoimi marzeniami o Wing-manie nigdy nie zawracał sobie głowy dziewczętami. Więc i Miku nigdy nie mogłaby liczyć na zainteresowanie, gdyby nie pewien wybryk Kenty, który skończył się w szkolnym gabinecie lekarskim, gdzie Miku pracowała, pomagając lekarzowi. Mimo że trudno mówić o wybuchu wielkiego uczucia, spotkanie to dało dużo do myślenia Kencie. Miku zaś nie zrażona plotkami wścibskich koleżanek, zawsze już będzie wierzyć w swojego superchłopaka.

JAPOŃSKI "ZACZAROWANY OŁÓWEK"

Nieliczni z nas pamiętają "Zaczarowany Ołówek", dzieło polskiej szkoły animacji, emitowane w TV w latach osiemdziesiątych. Chłopiec ratował ludzi i cały ich (bajkowy) świat swoimi wynalazkami, wystarczyło, że namalował, a te natychmiast ożywały i stawały się prawdziwe. Nie sposób nie oprzeć się wrażeniu, śledząc na przykład scenę, w której Kenta rysuje Wingmana w tajemniczym kajecie, że istnieje pewna analogia. Jednak rysowanie to nie wszystko i dlatego nasz superspec od rysowania nie mógł zostać superbohaterem miary Wing-mana. W dodatku nie chciał się przebrać, nie otaczał go tłumek pięknych dziewczyn, nie miał również polotu i siły przebicia, charakterystycznej dla wszystkich superbohaterów (sugestia obrońcy polskiego bohatera: był skromny i nie chciał wybić się ponad przeciętną; tak w ogóle działał w naszej szerokości geograficznej, zgodnie z duchem tamtych czasów). Natomiast bohater Katsury to już zupełnie inne latanie: chce zostać Wingmanem w każdym calu, ma superstrój, towarzyszą mu piękne superdziewczęta, a niektóre nawet się w nim zakochują, no i oczywiście nasz bohater ma bardzo ważną supermisję do spełnienia. Ale jak już wyżej wspomniałam, to zupełnie inne latanie, podobnie jak zupełnie w inny sposób i na innym pułapie latają Batman, Superman, czy też nasz Orient Man. Jedno jest pewne: [illegible]tsury "Wingman" był pięknym, popisowym [illegible] i nigdy nie zniżył pułapu, gwarantując czytelnikom swoich mang niesamowitą rozrywkę. Do chwingowania zachęca...



Bandmanka

Wingman

Autor: Masakazu Katsura
Wydawca: Shueisha Inc.
liczba tomów: 13
typ: manga
gatunek: komedia romantyczna

lista przebojów ********** PO JEDNYM GŁOSIE NA DOWOLNE LISTY

LISTA PRZEBOJÓW • LISTA PRZEBOJÓW • LISTA PRZEBOJÓW • LISTA

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym numerze można oddać tylko po jednym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedno anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W głosowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

Redaguje: Mangosia

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. DNA2
4. Lady Oscar
5. Slayers
6. X/1999
7. Akira
8. Dragon Ball
9. Ranma 1/2
10. Tenchi Muyo!

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Armitage III
3. Dragon Ball
4. Record of Lodoss War (OAV)
5. Tenchi Muyo!
6. Neon Genesis Evangelion
7. Ghost in the Shell
8. Oh My Goddess!
9. 801 TTS Airbats
10. Ranma 1/2

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

SKRZYNKA KONTAKTOWA • KAWAIIOWA

Dzisiaj pobiłam swój rekord! W 3 godziny i 14 minut sprawiłam, że siedem osób grzecznie poczłapało ze mną do kiosku i ku kompletnemu zaskoczeniu kioskarza, wykupiło do reszty Kawaii! (...) Jeden z kupujących razem z Kawaii kupił Hustlera i CKM. (...) Kiedy zaraz potem o Kawaii poprosiła moja 13-letnia koleżanka, kioskarz zrobił dziwną minę. Ciekawe, jak radzą sobie moje kumpelki z BN (Brygada Naganiaczy), na razie jest nas tylko trzy, ale będzie więcej! "Naganiaczki" namawiają kogo się da i jak się da, do kupowania wybranej gazety. A wiecie, skąd się wziął pomysł? Pod kościołem stały kiedyś sobie cztery panienki i śpiewając nabożne (i nie tylko) piosenki, namawiały do kupowania chyba "Obsservatore Romano", czy coś takiego. Jak to zobaczyłam, pomyślałam sobie, dlaczego nie zorganizować podobnej akcji? (oczywiście, nie pod kościołem;) I właśnie w ten sposób powstał nasz trzyosobowy klub naganiaczy.

Aihime

Gratulujemy pomysłu i samozaparcia (cokolwiek to znaczy;), wielkie arigato w imieniu całego kolektywu! (tutaj następuje głęboki ukłon całego zespołu redakcyjnego - o, Barnaba znowu dał twarzą w biurko) Tylko jedna prośba, z tym "namawianiem kogo i jak się da" nie przesadzajcie, OK?

Na początek kilka słów wyjaśnienia. Oczywiście wiedziałem, co to jest manga. Oczywiście oglądałem Czarodziejkę z Księżyca (narażając się na kpiny znajomych). Nie interesowałem się jednak zbytnio mangą i anime. Taki stan trwał do czasu, aż wpadło mi w ręce Wasze pismo. Dopiero wtedy dowiedziałem się o istnieniu tylu ciekawych pozycji z tej dziedziny. Od tego momentu dostałem hopla na tym punkcie. Nie wiem wprawdzie jak to zrobiliście, ale chyba powinniście robić to dalej. Doszło nawet do tego, że zacząłem wysyłać e-maile do stacji telewizyjnych z propozycjami emisji niektórych seriali. Odpowiedzi nie było, a jeśli się zdarzały, to negatywne. Próbowałem znaleźć coś w wypożyczalniach wideo, ale z mizernym skutkiem (były tego chyba ze dwie (!) pozycje na około dziesięć odwiedzonych wypożyczalni). Dlatego cierpię z tego powodu niepomiernie. I to też Wasza sprawka. ;)

Adam

Ups, przepraszamy, to się więcej nie powtórzy. ;) A tak swoją drogą, a propos braku anime w polskich wypożyczalniach wideo... nie jesteśmy jeszcze w stanie w tej chwili podać żadnych konkretów, ale być może, już niedługo, ten stan się zmieni... będziemy Was informowali na bieżąco.

Jakiś czas temu kupiłem grę karcianą "Ani-Mayhem" i... buu. Do gry dołączono instrukcję w języku angielskim, co niezbyt ułatwiło mi zrozumienie zasad tej gry. Dałem ją (instrukcję) do przetłumaczenia, lecz bezskutecznie - nadal nie rozumiem zasad ruchu oraz w jaki sposób używać kart ekwipunku, czy też w jaki sposób ma toczyć się walka. Jaka jest moja prośba? A więc bardzo Was proszę o zamieszczenie (o ile jest to możliwe) opisu i zasad gry w kilku najbliższych numerach "Kawaii". Wiem, że wszyscy walczymy o każdą stronę tej naszej wspólnej, kultowej gazety (chcemy więcej "Sailorek", itp.), ale sądzę, że takich "niekumatych" ludzi w Polsce jest dużo, dużo więcej. Sami więc widzicie, że drukując taką informację, przyczynicie się do oświecenia narodu polskiego, a i być może zachęcicie tym fanów mangi i anime do kupna tejże gry. Jeśli jednak nie byłoby możliwe wydrukowanie takiej informacji, prosiłbym o zamieszczenie tego listu w rubryce "KSK", gdzie, jak sądzę, znajdzie się fan, który będzie mi w stanie wyjaśnić zasady gry. Chciałbym jeszcze zaznaczyć, że to co robicie jest super i dopóki istnieje "Kawaii", dopóty polski rynek mangowy będzie rozkwitał. Jeśli jednak by Was zabrakło, to wszystko, co stworzyliśmy wspólnymi siłami, zacznie prawdopodobnie obumierać. (...) Róbcie to, co robicie nadal, ponieważ odwalacie kawał dobrej roboty. To przede wszystkim Wy - redakcja "Kawaii", dajecie nadzieję. (...).

Sebastian Baran, ul. Zamojska 8/14, 22-470 Zwierzyniec, woj. lubelskie tel. (0-84) 6872377.

Dziękujemy bardzo za ciepłe słowa (szczególnie, że za oknem nie jest już najcieplej;). Bardzo jesteśmy radzi z faktu, że są z nami ludzie, którym zależy na naszym istnieniu - bardzo Wam za to dziękujemy. Co do Ani-Mayhem - w tej chwili nie mogę niczego obiecać, ale być może jeszcze powrócimy do tego tematu, pozostaje nam tylko znaleźć odpowiednią osobę, która by się zajęła tym działem i wygospodarować trochę miejsca w piśmie. No i oczywiście pozostaje jeszcze spytać naszych Czytelników, czy życzą sobie taką rubrykę w Kawaii. Jak zwykle czekamy na Wasze głosy!

Na początku muszę się wam do czegoś przyznać - mam wszystkie wasze numery (poczynając od pierwszego). To dzięki "Kawaii" zainteresowałam się tym, czym się interesuję. Chociaż siadałam kilka razy do napisania do was listu, to dopiero teraz mam powód, aby to zrobić. Od dwóch miesięcy mieszkam w USA i jestem z tego zadowolona z kilku powodów. Jednym z nich jest banalnie prosty sposób dotarcia do mojej kochanej mangi lub anime. Już w Nowym Jorku, gdzie spędziłam pierwszy tydzień, wyśledziłam mnóstwo towaru "tego typu". Oczywiście, wydałam tam też większość pieniędzy, które zabrałam ze sobą z Polski. Obecnie mieszkam w Chicago i to, co tu widzę, świadczy o dużej różnicy pomiędzy polskim, a amerykańskim podejściem do tematu mangi. W zwykłym sklepie muzycznym (gdzie są również dostępne kasety wideo) spędzam przeciętnie 30 minut, starając się wybrać coś do mojej stale powiększającej się kolekcji anime. Oczywiście, jest to spowodowane dużą ilością anime na półkach. Zazwyczaj przeznaczony jest na to cały oddzielny stojak (w jednym ze sklepów anime zajmowały tyle samo miejsca, co wszystkie filmy komediowe). Także w księgarniach zwykle klęczę przed półką dłuższy czas. Największy jednak szok przeżyłam w wypożyczalni kaset wideo, gdzie odnalazłam takie tytuły, jak "Vampire Princess Miyu", "Tenchi Muyo in Love", "Record of Lodoss War" i wiele, wiele innych anime, które zawsze chciałam obejrzeć. No, może nie był to największy szok. Posłuchajcie tej historii. Jako, że kocham książki i komputery (oprócz ww. mangi i anime oczywiście), jednym z pierwszych miejsc, które badam po przybyciu na nowe miejsce, jest biblioteka. Buszowałam więc pomiędzy regałami z CD (można je wypożyczać) i fantastyką, gdy nagle moje oczy zatrzymały się na czymś znajomym. TAK, TAK... Na półkach odnalazłam mangi!!! Na dodatek, na widoku były rozłożone ulotki ze spisem dostępnych tytułów. Jestem "lucky", mieszkając tutaj. W USA nie ma tego typowego dla Polski podejścia do m&a. Nie ma tutaj tych drwiących spojrzeń i półuśmieszków, gdy kupuję dla siebie, np. "Slayers the next". (...) Czekam tylko na coś takiego w Polsce. Znalazłam jednak małą (a może nie taką małą) rzecz, która wywołała u mnie skrzywienie ust (w dół). Jedno z dzieci, którymi się zajmuję (jestem au-pair), wypożyczyło sobie kasetę z naszą kultową, kochaną Sailor Moon (ja też od tego zaczynałam). Tak więc wczoraj usiadłam sobie przed telewizorem, włączyłam kasetę i... po pięciu minutach wyłączyłam. To był koszmar. Czułam się, jakbym oglądała jedną z typowych kreskówek amerykańskich o człowieku z supermocą. Nie chodzi mi tylko o sieczkę dźwiękową oraz o dubbing (chociaż to było najgorsze), ale także o fakt, że Amerykanie bardzo często zmieniali dialogi. Tak więc tu plus dla Polaków za dodanie jedynie polskiego lektora. Po tym, co zobaczyłam, czekam z obawą na "Mononoke Hime". Na koniec chcę tylko powiedzieć, że przez mój wyjazd nie straciliście czytelniczki. Mój tatko obiecał mi przysłać najświeższy numer "Kawaii", tak więc będę miała rozeznanie, co się w Polsce dzieje.

Madzia

Rys. Diona

Oj dzieje się, dzieje i to coraz więcej. Dzięki za garść informacji zza oceanu. Mamy nadzieję, że już niedługo manga i anime będzie w Polsce równie łatwo dostępna jak w USA, a może i nawet jeszcze łatwiej? W końcu o to walczymy!

A teraz porcja odpowiedzi dotyczących listu A-san, który opublikowany w poprzednim numerze Kawaii, wywołał wśród naszych Czytelników wiele kontrowersji.

Ha! A teraz ustosunkuję się do listu A-san ze Szczecina (patrz: poprzedni numer Kawaii - KSK), który mnie po prostu dobił. (...) No dobra, Robin Hood nie manga, Kot... nie manga, Sailorki nie manga, Akira nie manga... Ech, chyba się rozpędziłam. Zdawało mi się, że "bzdurne bajki dla dzieci" to określenie pochodzące ze "wszechwiedzących" gazet, przeznaczone dla osób o IQ poniżej średniej (może to wykreślę... w końcu to obraźliwe... -_- e tam, zostawiam)... Teraz okazuje się, że zatrute żądło sięgnęło prosto w sedno naszego malutkiego "fandomiku"... Jeżeli osoby, które (podobno) "od lat pasjonują się mangą i anime" zaczynają kwestionować "mangowość" (jest takie słowo? - no to od tej pory już tak ^_^) Robin Hooda czy Tsubasy... Zaznaczam, że ja do Tsubasy żadnego sentymentu nie mam (nie jestem w stanie czekać na rozstrzygnięcie meczu kilka odcinków... Tsubasa biegnie, biegnie, biegnie... koniec odcinka ^_^), ale też nie kwestionuję jego "mangowości". Po prostu - nie oglądam, ale też nie jest to dla mnie "bzdurna bajka". "Okropne studio Ghibli"... A-san kochanie, mieszkasz w Szczecinie? To ja Cię tam znajdę, nie martw się. I pogadamy sobie o bzdurnym Ghibli. A potem uskutecznię Quake'a w realu... (i będzie to kolejny dowód na spaczenie charakterów graczy i fanów manga... może się lepiej opanować...). Kiedy w "Ale Kino" wyemitowano "Totora", obejrzałam go tego dnia trzy razy... Nagrałam go i teraz przeglądam, gdy tylko jest mi gorzej... Scena "czarów" nad sadzonkami drzew jest taaaaka piękna.... (...) Jeszcze coś - "niestety niektórzy lubią Sailorki"... gdyby nie Sailorki, to teraz nie byłoby czego takiego jak fani mangi w Polsce... No, może tych dziesięciu ... (...) A może z tymi "bajkami dla najmłodszych", to nie jest taka zła myśl? Moglibyście opisać w nich dokładnie dzieła Ghibli i wyjaśnić, co trudniejsze wątki... coby część społeczeństwa (w tym chyba i A-san;) nie miała problemu z ich zrozumieniem? ;) (...) Wiesz, człowiek kpi i wyśmiewa się z rzeczy, których nie rozumie... (...)

Falka, mdmsok@ra.onet.pl

Rys. Joshisan

List A-san (czy raczej jego urywek) wzbudził we mnie dziwne uczucia - zaraz, ja to już gdzieś słyszałam. Ach tak, przecież to moje własne poglądy sprzed kilku lat. Wtedy też uznawałam filmy typu "Robin Hood" za bezwartościowe śmieci, powstałe nie wiadomo dla kogo i po co (a w zasadzie wiadomo dla kogo - dla ćwierć inteligentnych przedszkolaków). "Tempora mutantur et nas mutamur in illis" (czasy się zmieniają i my zmieniamy się w nich) - twierdzili Rzymianie i mieli rację. Mam pytanie do A-san - czy równie mocno rażą Cię stare melodramaty lub kryminały z lat 50-tych? Zakładam, że znaczna część na pewno. Zgodzisz się jednak z tym, że choć są ckliwe i naiwne (patrząc z dzisiejszego punktu widzenia) to właśnie one tworzyły podstawy pod kino współczesne i stały się klasyką. Możesz zgodzić się lub nie, ale tak samo dzieje się w wypadku anime. Gdyby czterdzieści i więcej lat temu nie powstały owe "bzdurne baje dla dzieci", to kto wie, czy dziś mielibyśmy Clampa i Gainax... (...) Nie rozumiem Twojego głównego zarzutu - pismo stacza się na dno, ponieważ opisuje tytuły nie przypadające Ci do gustu? Interesujące. Co zaś się tyczy "okropnego Studia Ghibli", to jestem ciekawa, czy do bzdur zaliczasz również Mononoke Hime, Totora i Hotaru no haka? Jeśli tak... trudno, pamiętaj jednak, że nie jest sztuką krytykować, sztuką jest udowodnić swoje przekonania i je obronić.

Caith

(...) Niestety muszę się zgodzić z A-san. Nie podobają mi się anime Studia Ghibli (design w nich jest OBRZYDLIWY, a tak w ogóle to historie dla małych dzieci). Jest przecież tyle innych tytułów, a Wy dajecie nam taki śmietnik. Niezły był pomysł z "Z archiwum mangi i anime w Polsce", ale ostatnio nie widzę tego działu w Kawaii. Pamiętam, jak w drugiej klasie podstawówki z zapartym tchem oglądałam "Piłkarzy" i "Robin Hooda", nie wiedząc w ogóle, że to jest anime... (...) Wtedy zdziwiło mnie przerwanie tej serii właściwie bez zakończenia. Z Kawaii dowiedziałam się, że nie wyemitowano części odcinków. Szkoda... (...)

Ayeka

(...) Piszę wiedziony refleksjami po przeczytaniu listu A-san. Na początku na poważnie myślałem o odpieraniu ataków autorki tego listu, ale w końcu zorientowałem się, że to podstęp. Ona tak naprawdę nie istnieje. To wy ją wykreowaliście, żeby zostać zalani oburzonymi listami i zapełnić nimi KSK. Jak się tego domyśliłem? Nikt przy zdrowych zmysłach, tzn. czytający Kawaii, nie napisałby takich głupot, tylko jakiś szaleniec albo ktoś, komu zależy na zrobieniu złego wrażenia. (...)

Doktorek Tomoe

Oj pudło Doktorku. Zapewniam Cię, i wszystkich naszych Czytelników również, że wcale nie musimy preparować listów, gdyż w nich toniemy! I choćbyśmy zapełniali nimi w całości każdy numer Kawaii, to i tak by jeszcze sporo zostało. To jest Wasza rubryka i Wasze listy, my je tylko przepisujemy i dopisujemy swoje komentarze. To wszystko.

(...) Powiem Wam, co to jest "siła mangi". Co to według mnie znaczy? Uwaga! Katarzyna Zbroja - "Dzieła wybrane - tom pierwszy, strona pierwsza" (he!) Największą siłą mangi jest dla mnie fakt, że dzięki niej jestem szczęśliwa, dowartościowana, lubiana. Że zdobyłam przyjaciół, że wiele dla mnie znaczą i staram się dawać z siebie wszystko, co najlepsze. Jadąc tramwajem i słysząc "sekciara" już się nie wściekam, tylko patrzę z politowaniem, (...) śmieję się, zamiast wściekać, gdy dostaję list od Świadka Jehowy, który tłumaczy mi zgubny wpływ muzyki na psychikę nastolatka. Śmieję się, bo z pewnością list ten był odbiciem moich słów w moim pierwszym liście do Was, w którym opisywałam, jak mocno przeżywam muzykę z "Ghosta". (...) Dlatego, że dzięki mandze moje marzenia, związane z rysowaniem, powoli się urzeczywistniają. A wszystko zaczęło się od listu do Kawaii dwa lata temu... Od tamtego czasu namalowałam już setki rysunków, a wszystko po to, by dopomóc sobie w spełnieniu swoich marzeń. By usłyszeć od moich kochanych korespondentek - "O, ładniejszy niż poprzedni!", bo to przecież oznacza, że się rozwijam i że rysuję coraz lepiej. W ciągu tych dwóch lat obejrzałam ponad sto anime, ale to i tak niewiele, gdy się "choruje na tę chorobę". Obym się z tego nigdy nie wyleczyła! Manga i anime pobudzają moją wyobraźnię i dają mi śliczne, kolorowe sny, takie nierzeczywiste i takie słodkie. Mangowe sny... mmmm... marzenie! Te sny znajdują swój upust w moich rysunkach, zawsze mam co bazgrać i o czym pisać. I marzyć! Nie ma nic fajniejszego, jak spełnianie się drobnych, mangowych marzeń. (...)

Katarzyna Zbroja

Rys. Kony

(...) W czerwcu tego roku (przed sesją) znajdowałam się w krytycznym stadium psychozy examinalis (wiecie, to ten stan, w którym człowiek potrafi z zapałem godnym lepszej sprawy nawet sprzątać pokoje i zmywać naczynia, byle pomoce naukowe pozostały nietknięte na biurku). Szłam sobie w stronę opolskiego dworca z nosem w najnowszym tomie mangi "Sailormoon", wpadając od czasu do czasu w dziury w chodniku, gdy nagle wybuchnęłam śmiechem i od razu poczułam się lepiej - na jednej ze stron mangi, Ami wyciągała groźnie palec w moją stronę i krzyczała: "Nie czytaj ciągle tych komiksów, tylko się ucz!" - masz rację Ami-chan. Na szczęście zdałam.

Renata Kleinert

(...) Czy korzystając z okazji, mogłabym prosić Was o zamieszczenie mojego adresu w rubryce Kawaii Kontakt? Kartkę pocztową raz wysłałam, ale niestety mnie nie wybraliście. Jeżeli i tym razem się nie uda, to i tak będę próbowała aż do skutku!

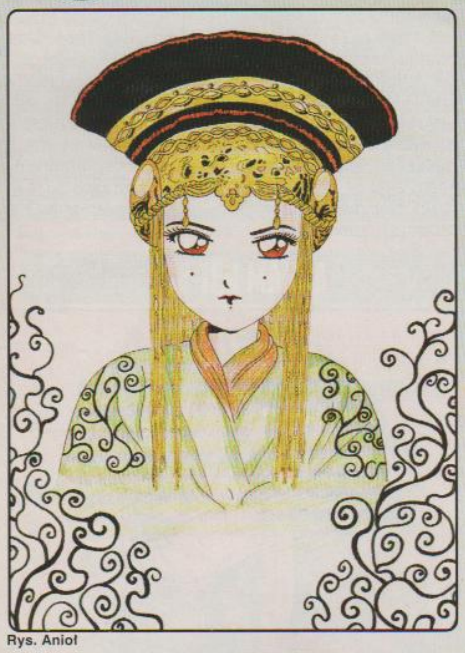
Usagi, Ostrów Mazowiecki

[Dopisek na kartce z anonsem do rubryki Kawaii Kontakt]
Wydrukujcie to w końcu do ch...y! To już moja piąta kartka!

Wiktoria, Starogard Gdański

OK, kilka spraw dotyczących rubryki Kawaii Kontakt. Po pierwsze - jesteśmy zasypani Waszymi kartkami i robimy co możemy, żeby do każdego numeru wcisnąć jak największą ilość Waszych anonsów. Po drugie - NIKOGO NIE WYBIERAMY - KAŻDY anons zostanie wydrukowany (no chyba, że nie spełnia założeń regulaminu). Po trzecie - przysyłanie tych samych anonsów po raz wtóry nic tu nie pomoże, a wręcz przeciwnie - jeszcze bardziej utrudni nam pracę, gdyż zostaniemy przysypani jeszcze większą ilością kartek. Cóż można poradzić w takiej sytuacji? Cierpliwości! Zapewniam, że pamiętamy o Was wszystkich!

(...) Oto kilka przykładów pożyteczności mangi i anime: 1. Uczy liczyć (ile muszę uzbierać na następny tomik lub kasetę), 2. Uczy oszczędzać (patrz: punkt pierwszy), 3. Dzia-



Rys. Aniol

ła mobilizująco (gdyby nie powtórki Sailor Moon o 8.00, nigdy bym nie wstała do szkoły na czas!), 4. Zachęca do aktów twórczych, 5. Sprzyja nawiązywaniu kontaktów (kto choć raz był na mangowym konwencie, dobrze wie, o czym mówię), 6. Moja mama nie ma już problemów z prezentami na urodziny, święta, itd., 7. M&A skutecznie wypełnia czas! 8. Zachęca do nauki języków obcych, historii, geografii (np. Japonii), 9. Własne mangowe rysunki są dobrym sposobem odwdzięczenia się kolegom i koleżankom. (...)

Hotaru-chan

(...) Szkoła rysowania jest bardzo dobra. Dajecie konkretne informacje, nie jakieś tam lanie wody. Wielu ludzi tak uważa. Chociaż

Rys. Unicron

spotkałam się z głosami twierdzącymi, że spodziewały się czegoś lepszego, fajniejszego. Ja natomiast uważam, że robicie to bardzo dobrze!

Aina-chan

To co dzieje się w rubryce Lekcja Rysunku jest chore! Ludzie! Wielkim rysownikiem nie jestem, ale czującym człowiekiem z całą pewnością. Dlatego teksty w stylu" "Zwróćcie uwagę na fakt, że człowiek to zbiór pewnych osi, na które ponawlekane są elipsy" albo "Wyobraźcie sobie, że jest to (głowa) rodzaj globusa, ustawionego na pionowej osi, który możemy sobie dowolnie obracać w lewo i w prawo" - budzą we mnie odrazę. Przeczytajcie sobie list Moniki Cyran. Ja się z Nią zgadzam. A wy nie!? Dla mnie postacie mangowe, to nie zbiór kanonów, modułów, elips czy innych pierdoł. Dla mnie to dusza, życie, indywidualna osobowość. Tylko dla mnie? Nie twierdzę, że w wyżej wymienionej szkole nie można nauczyć się rysować. Można, ale to tylko (moim skromnym, choć brutalnym zdaniem) martwe zbiory reguł i zasad. (...)

Niezauważalny, Zaczernie

Oczywiście, że tak! A niby czego mamy uczyć w tej-że rubryce? Doszukiwania się uczuć w narysowanej postaci, czy też mamy zająć się analizą jej osobowości? Na roztrząsanie tak ulotnych i delikatnych tematów jest miejsce w KSK, gdzie każdy z Czytelników może zabrać głos oraz w tekstach zajmujących się charakterystykami postaci z różnych mangowych historii. Natomiast z lekcji rysowania trzeba wynieść podstawowy zasób informacji, JAK narysować daną rzecz. Co zrobić, aby przekazać jej te uczucia. Jeśli rysownik nie będzie wiedział, jakiego użyć narzędzia i jak narysować postać, to choćby i miał w głowie najpiękniejsze wizje, to i tak nie zdoła ich przenieść na papier, bo NIE BĘDZIE UMIAŁ. Można się zachwycać przepięknymi wierszami i powieściami, ale należy pamiętać o tym, że gdyby osoba, która je stworzyła, nie nauczyła się kiedyś w dalekiej przeszłości alfabetu i używania narzędzia do pisania (czyli właśnie tych wspomnianych przez Ciebie martwych reguł i zasad), żadne z tych dzieł by nie powstało. Zawsze należy zaczynać od podstaw i my właśnie to czynimy.

List ten piszę, by podziękować dwudziestojednoletniemu chłopakowi o pseudonimie Mazak. (patrz: poprzedni numer Kawaii - KSK). Ja również jestem zauroczona anime pt. Kapitan Tsubasa. To było moje pierwsze zetknięcie z japońską kreską. Nadal darzę ten film wielką sympatią. (...) Bardzo spodobało mi się jak Mazak rozpatrywał problemy bohaterów. Opisał to bardzo dojrzale. Chciałabym tak efektownie posługiwać się słowem pisanym jak on. (...) Ten młody czytelnik, student Uniwersytetu Warszawskiego, pozornie nie opisał niczego nadzwyczajnego, ale swoimi umiejętnościami zmusił mnie do głębszego przemyślenia pewnych spraw. (...)

Mako-san, Pruszków

Z pamiętnika Alfreda: Wstałem dzisiaj niezwykle podekscytowany... Kochana redakcja (wiadomego pisma) umówiła mnie na randkę w ciemno. Już nie mogę się doczekać, to wszystko jest takie kawaii z ich strony. Proste - kochają swojego guru. Dziś w redakcji podsłuchałem jak Jedi mówił, że moja kobieta ma na imię EVA... Mówił też, że to powinno mnie załatwić... No cóż, Jedi wie, jakich rozrywek dostarczać stuprocentowemu chomikowi... **...Kilka godzin później...** ...Było super! Eva odrobinę przerosła (dosłownie) moje oczekiwania, ale bawiliśmy się w dechę. Szaleliśmy na jakimś Zadupiu w Tokyo 3, czy coś takiego - ale była zadyma... Tylko po moim powrocie, ci z redakcji byli jacyś tacy jakby rozczarowani...

Alfred - macho chomik/Mary Jane

Alfred... hmm, co prawda jest przystojny, ale niemodny! Po pierwsze - nie ma tatuażu (tak w ogóle, to powinien wytatuować sobie na plecach Ryo-Ohkiego). Po drugie - różowe papucie wyszły z mody! Teraz tylko mięczaki noszą takie kapcie. Ostatnim krzykiem mody są zielono-czerwone vansy ze smokiem. Alfreda można zastąpić Al.-Harley-Fredem, a jego towarzyszką powinna zostać piękna blondynka - świnka morska Kleofasa. (...)

Olcik-chan, Warszawa

Niemodny? Mięczak? Wiesz co? Idź i mu to sama powiedz, a my tymczasem... skoczymy do Berlina zobaczyć czy tam nas nie ma. Będziemy uważnie śledzili informacje z Polski - gdy kataklizm ustąpi, wrócimy, żeby oddać cześć Twojej pamięci i udobruchać Alfreda. ;)

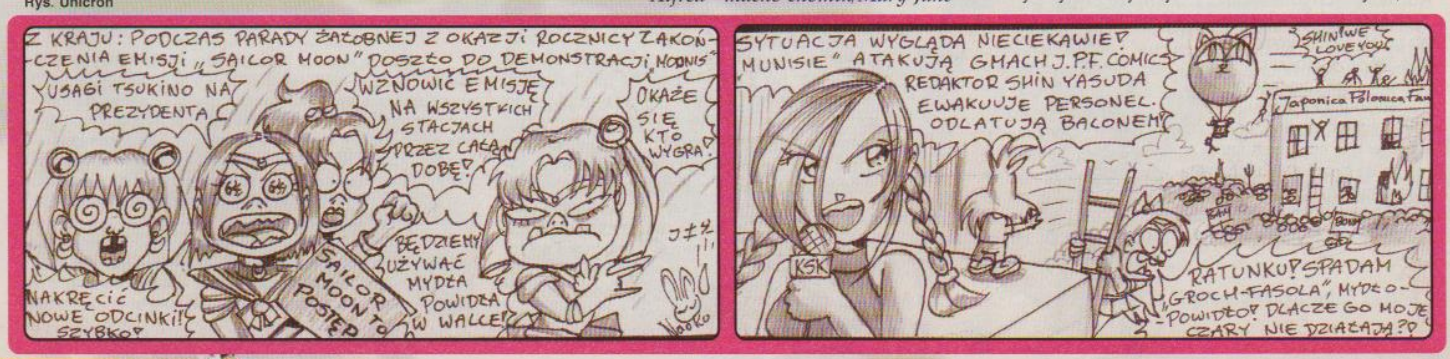
(...) Jedi!!! Moja chomiczka uciekła z domu. W liście pożegnalnym napisała, że z Alfredem będzie szczęśliwa i nawet za tonę fistaszków nie wróci. Jeśli jest w waszej redakcji moja chomiczka, to koniecznie zabierzcie od niej Alfreda. Jak ją znam, to nie da mu spokoju. (...)

Dorocia-chan, Szczecin

Ona jemu??? Hooo, hooo, no to jeszcze nie znasz Alfreda... ^___^

Rys. Mitsurugi

(...) Nie zgadzam się z opinią Michio (patrz: poprzedni numer Kawaii, artykuł: "Anime na stacjach muzycznych"). Bardziej przychylam się do zdania Magi-chan, która zerkała mu przez ramię - hej, baby górą! Może to i prawda, że teraz Ghost kojarzyć się będzie właśnie z tą muzyką, ale, jak mi się wydaje, twórcy tego anime musieli (i najwidoczniej chcieli, skoro tak wyszło) sprzedać jakieś tam prawa autorskie, aby fragmenty ich filmu zostały użyte w teledysku. Poza tym na kanale MTV w programie "Total Request", przy okazji emisji "King of My Castle", zauważyłam coś ciekawego. Ponieważ w "Total Request" chodzi o to, że ludzie dedykują sobie nawzajem teledyski, itd., na dole ekranu "lecą sobie" teksty z tymi dedykacjami. I może nie uwierzycie, ale



A oto tekst, który został zainspirowany przez anime "Otaku no video". Dzieło nosi tytuł "Duma otaku", a jego autorami są Yati & Seiya z Olawy.

1. Obudziłeś się rano, martwo patrzysz na świat
Twoje oczy są ślepe, chyba czegoś im brak
Te oczy nieprzytomnie ślepo w ścianę wpatrzone
A ściany pięknymi plakatami oblepione
Teraz już wiesz, co się dzieje, całkiem nowy dzień
Lecz strasznie jest trudno porzucić ten sen
Znów trudna rzeczywistość, znów czas cię goni
A przecież jeszcze chwilę temu byłeś w Japonii
Spacer w centrum Tokio, godzina szczytu
Spotkanie z cesarzem to szczyt zaszczytu
Biesiada samurajów, dwie miseczki sake
A teraz piękna gejsza parzy ci herbatę
Nagle pojmujesz, to chyba był żart
Otwórz szeroko oczy, wstań i walcz!

Ref. Tatakae! Tatakae! Tatakae! Tatakae! Tatakae! Otaking!

2. Minęło parę godzin, miejsce pokuty - szkoła
Wszyscy wokół rżną głupa, sytuacja niewesoła
Co to jest ta manga? - wszyscy kumple pytają
Chociaż dobrze to wiedzą, specjalnie cię wkurzają
Z trudem tłumisz złość, w końcu trzeba się zachować
A taką masz ochotę, by któremuś przysmarować
Nagle jakaś dziwna myśl po głowie ci kica
I krzyczysz - ukażę was w imieniu księżyca!
Wybucha wokół ryk, tłum już rozbawiony
A ty stoisz na środku jak burak czerwony
Nagle wpada panienka z księżycem na czole
Tego jeszcze nie było w tej piep...ej szkole
Kopary do ziemi, wszyscy mają głupie miny
A ty wstań i walcz, nie przejmuj się nimi

Ref.

3. Wpadasz do kiosku, chcesz kupić dwa Kawaje*
A kioskarz jak głupi świerszczyki ci podaje
Próbujesz tłumaczyć, lecz to skutku nie przynosi
Wychodzisz, lecz ta hańba o pomstę się prosi
Do rodziny jak do wroga nie musisz się odnosić
Ich też kusi manga, lecz wstydzą się poprosić
Wychodzisz więc z domu, chcesz wtopić się w masy
Lecz nagle zauważasz - nie to miejsce, nie te czasy
To świat cyberpunku, widzisz gościa z implantami
Nad tobą leci landmate, gadasz z androidami
Powracasz do szarego tłumu, szarej mgły
W nim jedna barwna kropka - to właśnie TY
Nie wstydź się swych pasji, wśród innych Polaków
Ty jesteś inny - ty jesteś OTAKU.

Pozdrowienia od autorów dla Mako, Uni, Asanebo, Miny-chan, Agi oraz wszystkich innych otaku, nie wspominając już o redakcji Kawaii.

*) Liczba mnoga od "Kawaii"

Skojarzenia

Ulubione anime Wojska Polskiego - Armytage III
Ulubiony komputer Lum - Atari
Ulubione anime policjantów - You're under Arrest!
Czego trzeba, żeby zmienić Sasami w nożyczki? - jednej litery... (hasami = nożyczki)
Jak Sailor Mercury "robi się na bóstwo"? - dodaje sobie do imienia jedną literę... (kami = bóstwo albo papier)
Który kot lubi mandarynki? - Mikan
"Świecąca" Sailorka - Hotaru (hotaru = świetlik)
Ulubiona kawa Sailorek - Galaxia Sun

Nadesłała: Aihime

Story & rys. Kony

ktoś tę właśnie piosenkę zadedykował wszystkim otaku! Czyli nie jest aż tak źle, jak Michio sądzi. Natomiast Magi ma rację, co do tej "deszczowej sceny". Wiedzieli przecież, co wybierają, chyba że strzelali na oślep! A jeśli chodzi o samą piosenkę, to nie jest aż taka zła, mogło być gorzej.

Rys. Kony

Ludzie są tak skonstruowani, że lubią się pobawić przy szybkiej muzyce, zwłaszcza, gdy teledysk jest fajny. Nie sądzę, aby ktoś (kto nie ma pojęcia o anime) nagle usłyszał w tv oryginalną muzę z Ghosta i natychmiast się tym tematem zainteresował. (...)

Kociak, Lublin

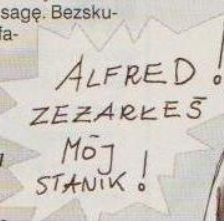
Chciałabym zauważyć, iż w personaliach Juna Misugi (F.C. Musashi) Hazuki popełniła poważny błąd. W piłce nożnej nie istnieje pułapka "obsajdowa", lecz "off-side`owa", która oznacza uchwycenie przeciwnika na umyślnym spalonym. We wcześniejszym artykule o Kapitanie Tsubasie też wystąpił błąd. Domniemany syn Tsubasy jest naprawdę jego młodszym bratem, który narodził się, gdy chłopak był w Brazylii. Więc to nie jego syn "wyglądał jak sklonowany Tsubasa", lecz jego rodzony, słodziutki, młodszy braciszek o imieniu Daichi (co w japońskim oznacza ziemię jako obszar, a nie planetę).

Tsubasa Ozora, Szczecin

(...) Piszę póki mogę, bo właśnie jestem natchniona (serce bije mi jak oszalałe). Powodem tego jest rysunek zamieszczony w Kawaii nr 22. Chodzi oczywiście o rysunek Falki, przedstawiający (tak ja uważam) Ciri, jedną z bohaterek o Wiedźminie Geralcie, autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. Autorka tego rysunku ma wielki talent i (o dziwo) Cirilla na nim przedstawiona jest bardzo podobna do tej, jaką sobie wyobrażałam. Jest zgodna z opisem w książce (kapelusz jest ekstra). I teraz miałabym wielką prośbę do autorki, czy mogłaby narysować jakieś inne postacie z sagi o wiedźminie (najlepiej Geralta)? Gdyby tak było, skakałabym ze szczęścia. (...)

Iskra, Wrocław

W ostatnim numerze Kawaii (6/99) w KSK ujrzałam śliczny rysunek Falki. Czy ja śnię?! Czy to ONA?! Czy to Cirilla z Cintry?! Falko! Jeśli to przeczytasz, napisz do mnie, proszę! Żyję w smutnym świecie końca XX wieku. W moim otoczeniu brak pokrewnych dusz. Uderzeniem fali szaleństwa był zeszły rok, gdyż odkryłam w bibliotece Andrzeja Sapkowskiego i jego sagę. Bezskutecznie szukam jego fanów. (...)



Katarzyna "Tatiana" Matóg, ul. Kujawska 12a/311 44-100 Gliwice

Piszę do Was z pewnego szczególnego powodu... chodzi o rubrykę Kawaii Kontakt. W numerze 21 (5/99) zamieściliście kilka ogłoszeń. Wybrałem jedno. Napisałem. Otrzymałem odpowiedź. Wkrótce się okazało, że z tą osobą doskonale się rozumiemy i... Doszło do wielu ciekawych sytuacji, za które chcę podziękować WAM! Gdyby nie to, nigdy bym nie spotkał tej osoby, nigdy bym jej nie pokochał i nie byłbym taki szczęśliwy! Dzięki!

Setsuki

Naprawdę nie ma za co. My również cieszymy się z Twojego (Waszego?) szczęścia. Wesołych świąt kochani... Wesołych świąt dla wszystkich... do zobaczenia w nowym, miejmy nadzieję - lepszym, tysiącleciu...

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny A3, preferowany A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

Errata: Kawaii nr 23,KSK, strona 73 - autorką rysunku nie jest Paweł Piekarski, lecz Emilia Baczyńska. Zainteresowane osoby przepraszamy za pomyłkę.

Rys. Joshisan

Ohayo !!!

RYSUJEMY

spotkanie 3

Dzisiaj...

PROPORCJE TWARZY

cd. Profil i półprofil

Dzisiaj zajmiemy się rysowaniem profilu twarzy czyli jej ujęcia z boku. Aby zapoznać się z kanonem klasycznym, od którego jak zwykle rozpoczniemy nasze kolejne spotkanie, potrzebne nam będzie kilka wiadomości podanych w poprzednim numerze.

Jak zapewne pamiętacie twarz dzielimy na trzy części (linie niebieskie B, B1, B2, B3). Pierwsza linia (B) ogranicza twarz od dołu na wysokości podbródka.

Linia druga (B1) przechodzi nieco pod nosem, lub wyznacza linię dołu nosa. Linia trzecia (B2) zaznacza położenie oka i zlokalizowana jest zazwyczaj między linią brwi a okiem. Linia B3 wyznacza linię włosów, czyli ogranicza twarz od góry. Odcinek B3-B4 jest długości połowy modułu B-B1. Dodatkowa linia oznakowana jako "OŚ OKA" przechodzi przez przecięcie przekątnych kwadratu czyli dzieli go na połowy. Zauważcie, że przechodzi jednocześnie przez oko.

Przypominam, ze ten podział już znamy...

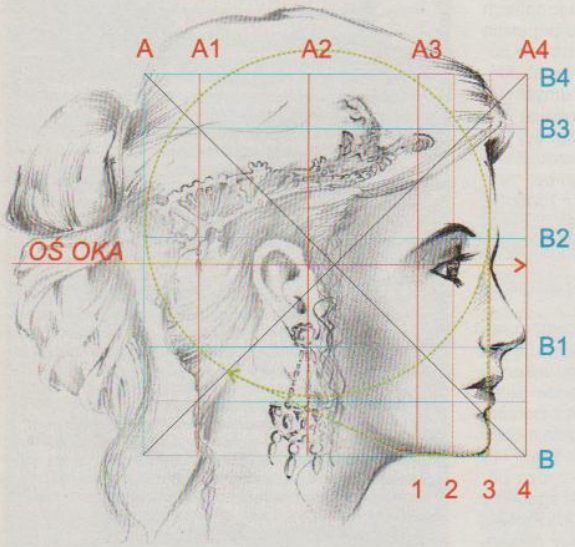
Czymś nowym będzie podział pionowy, czyli linie A, A1, A2, A3, A4. Odcinek A-A1 to 1/2 odcinka A1-A2. Odcinek A2 wyznacza nam z odcinkiem B1-B2 położenie i wielkość ucha. Najwięcej jednak dzieje się na podzielonym na trzy części odcinku A3-A4.

Linia 2 w przecięciu z "OSIĄ OKA" wyznacza precyzyjnie położenie oka. Linia 3 wyznacza położenie podbródka, ust i górnej krawędzi nosa (dodatkowo w przecięciu z "OSIĄ OKA"). Linia 4 wyznacza położenie czubka nosa.

Wszystko jasne?... No to jazda dalej...

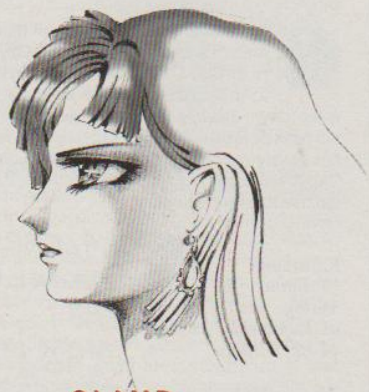
To co również wkrótce będzie istotne to koło (linia zielona) i dwie styczne (też zielone). Wyznaczają one umowny zarys twarzy z profilu, który przyda nam się za chwilę.

A teraz jak to wszystko ma się do mangi? Teoretycznie nijak... Rysunki profilu i półprofilu zamieszczone poniżej świadczą, że znani mangacy dosyć mocno odbiegają od tego kanonu. No może jeden CLAMP jest zbliżony do realistycznego ideału. Czy jednak na pewno różnice są aż tak duże? Okazuje się, że w każdym szaleństwie jest jakaś metoda. Przejdźmy na stronę obok i spróbujmy w oparciu o dotychczasowe wiadomości narysować coś interesującego...



PROFILE

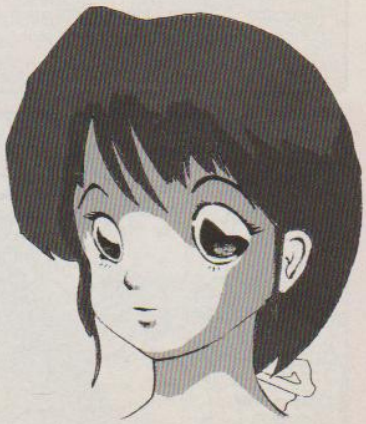
SATOSHI URUSHIHARA

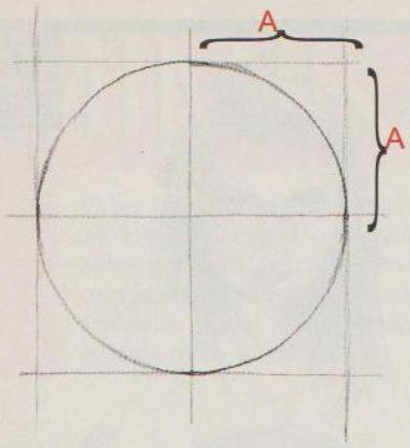


CLAMP

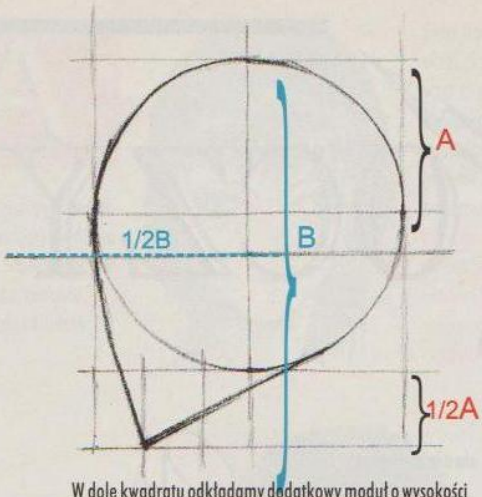
RUMIKO TAKAHASHI

PÓŁPROFILE

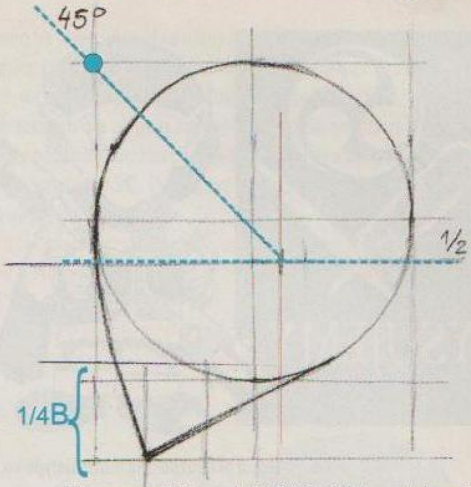




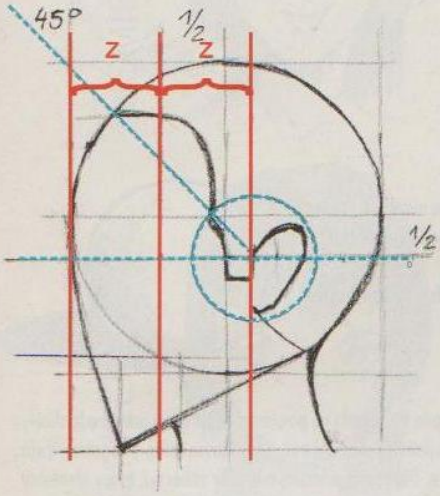
Podobnie jak w poprzednim spotkaniu zaczynamy od rysunku koła wpisanego w kwadrat. Dla łatwiejszej konstrukcji zaznaczamy osie kwadratu. Nie będą one jednak odgrywały tak ważnej roli jak w rysunku twarzy an face.



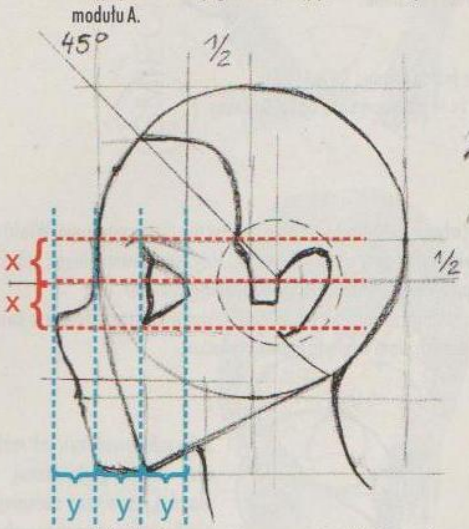
W dole kwadratu odkładamy dodatkowy moduł o wysokości 1/2 modułu A (połowa kwadratu). W tak powstałym prostokącie o wysokości B znajdujemy oś poziomą dzielącą go na połowy. Lewy dolny moduł o wysokości 1/2 A i szerokości A dzielimy na trzy równe części. Zaznaczamy wstępny owal twarzy, gdzie umowny podbródek leży na 1/3 modułu A.



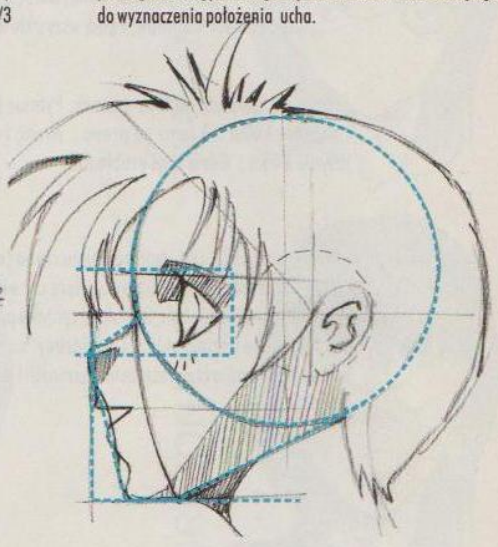
Wyznaczamy linię wysokości 1/4 B od dołu prostokąta. Z czasem posłuży nam ona do wyznaczenia ust. Z lewego górnego wierzchołka prostokąta (niebieski punkt) wyprowadzamy dwusieczną kąta (45°). Punkt powstały z jej przecięcia z osią prostokąta będzie środkiem koła służącego do wyznaczenia położenia ucha.



Wyznaczamy iinię włosów. Odległość między pierwszym od lewej bokiem prostokąta a linią powstałą z przecięcia osi i dwusiecznej dzielimy na połowy. Powstały moduł określa nam położenie kącika oka. Rysujemy koło. Jego promień waha się od 3/4 Z do długości modułu Z.



Moduł Z dzielimy na połowy i jego 1/2 odkładamy na lewo od boku prostokąta. Moduł X odkładamy w dół od osi prostokąta. Zaznaczamy przebieg linii profilu. Otrzymujemy w ten sposób właściwy kontur twarzy. Zauważcie, które linie decydują o położeniu oka...



Na tym etapie możemy się już pokusić o zaprojektowanie włosów i linii cienia na twarzy, Żeby nie zaciemniać sobie rysunku, możemy również przemazać nieistotne dla rysunku linie. Zaznaczamy położenie ucha, ust i linii podbródka w zależności od humoru w jakim jest nasza postać...

RYSUJEMY PROFIL

Na prawo możecie zobaczyć wynik pracy, już po nałożeniu cieni na twarzy i koloru czupryny. Aby nie zaciemniać rysunku zrobiłem go już "na czysto". Metod uzyskania gotowego rysunku jest kilka. Linie, które chcemy zostawić, pociągamy tuszem z cienkiego mazaka (0,1; 0,2; 0,3 mm) lub cienką redisówką. Metoda ta stosowana jest najczęściej i wymaga żeby szkicować ołówkiem na tyle delikatnie, by po wygumkowaniu nie pozostały ślady grafitu (nie mówiąc o wąwozach wyrytych w kartce papieru przez zbyt silny nacisku). Do ścierania pozostałości gumki radzę używać ptasiego pióra lub szerokiego pędzelka (podebranie takiego przyrządu mamie, która używa go do makijażu to samobójstwo, od razu uprzedzam). Pozostałości gumki zawierają grafit ołówka i starcie ich ręką pociąga za sobą ryzyko pozostawienia rozmazanych śladów.

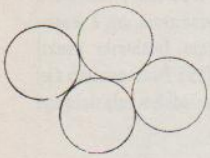
Zresztą o sprzęcie do rysowania (dostępnym na polskim rynku) napiszę wkrótce.

Inną metodą nie wymagającą szczególnej ostrożności w posługiwaniu się ołówkiem, jest użycie tak zwanego"Light boxu". Jest to skrzyneczka wielkości aktówki z mleczną szybą na górnej powierzchni. Posiada ona wewnętrzne oświetlenie. Aby uzyskać rysunek pozbawiony linii konstrukcyjnych po prostu przykładamy na szkic czystą kartkę i kładziemy je na "light box". Zapalamy światło i przerysowujemy to co chcemy mieć na rysunku. W warunkach domowych ten sam efekt uzyskacie przykładając kartki do okna przy słonecznej pogodzie, lub podświetlając lampką nocną od spodu, kawałek leżącej na kolanach szyby.

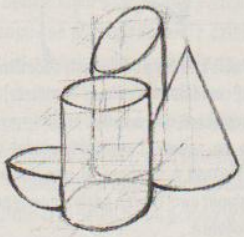
W następnym numerze obrócimy twarz i obejrzymy ją sobie z półprofilu oraz z góry i od spodu. Zajmiemy się również (ostatecznie mamy już dla siebie cztery strony) ciągiem dalszym rysunku oka i ust.

RYSUJEMY:

OCZY

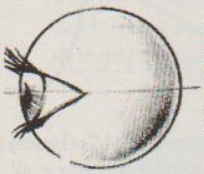


Temat oka rozpocznę może nietypowo, ale nie znalazłem innej metody, żeby to wyjaśnić.
Spójrzcie na lewy rysunek... Co to jest?
Cztery kółka odpowiecie... Zgoda, chociaż nie do końca.
W aksonometrii (na prawo) okazuje się, że to widziane z góry cztery figury: półkula, walec, walec ścięty i ostrosłup.
Mimo różnych kształtów, z góry wszystkie są takie same.

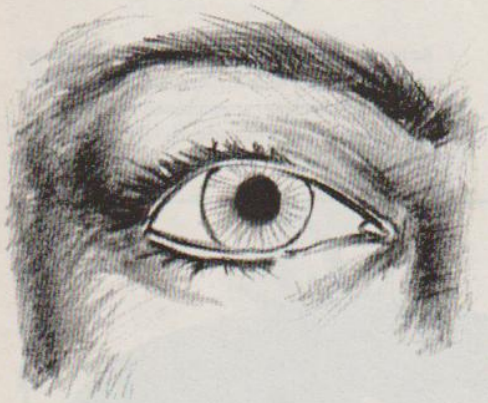


Jeszcze raz spójrzcie na lewy rysunek. Pytanie jest to samo... Co to jest?
Ponownie kółko... A teraz na prawo... Mimo, że to aksonometria nadal widzimy jedynie kółko... Gdzie tkwi problem?...

...w tym, że to kula, czyli najtrudniejsza chyba (wbrew pozorom) figura geometryczna do narysowania. Właściwie nie wiadomo czy rysunek przedstawia kółko, dziurę, sferę czy widziany z góry walec lub stożek. Jedynym rozwiązaniem, które może pomóc jest po prostu wycieniowanie kuli, tak jak na rysunku po prawej stronie. Co to ma wspólnego z okiem?
Ma... bo oko to właśnie kula. To co widzimy "na zewnątrz" jest jedynie jej niewielkim wycinkiem. O czym to świadczy? O tym, że oko bez wycieniowania czyli rozłożenia ciemnych i jasnych plam wygląda martwo i płasko...



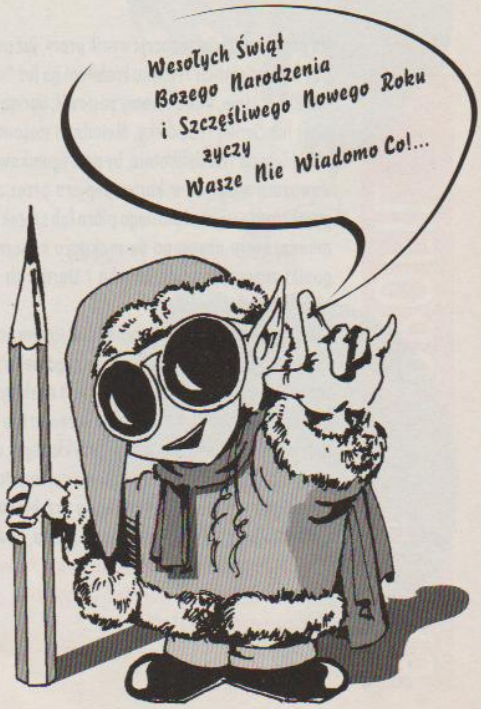
Żeby sobie wyobrazić jak rozkłada się światło na powierzchni kulistej i jakie będą skróty przy obrocie gałki ocznej, najłatwiej namalować na piłeczce ping-pongowej dwie plamki: jaśniejszą i ciemniejszą. Obracając piłeczką możemy zobaczyć, które elementy oka będą widoczne przy ruchu gałki ocznej w górę, w dół i na boki.



A oto dowód na to o czym pisałem powyżej.
Rysunki po lewej stronie przedstawiają klasycznie narysowane oko. Zarówno to górne jak i dolne ma dokładnie te same proporcje i tak naprawdę różni się tylko cieniowaniem tęczówki, źreńicy i gałki ocznej.

Rysunek górny to oko pozbawione cieni. Wygląda płasko a źrenica jest tylko czarną plamką przypominającą dziurę w tęczówce.

A teraz popatrzcie niżej jak wygląda efekt po wycieniowaniu gałki ocznej. Źrenica jest w rzeczywistości obła i odbija światło, toteż można na niej założyć tak zwany blick czyli odbłysk. Podobnie tęczówka.
Dodatkowe cienie na gałce ocznej tworzą cienie rzucane przez rzęsy i powieki.
Jeśli zatem taki efekt musimy uzyskać by "ożywić" oko rysowane klasycznie, to wyobraźcie sobie jak trzeba się napracować by doprowadzić do życia oko postaci mangowej, posiadającej narząd wzroku kilkakrotnie większy od przeciętnego człowieka...
O nakładaniu cieni i blicków na mangowe oczy w następnym numerze. A jaką rolę odgrywają oczy "na terenie" twarzy przekonacie się na stronie obok...



MIMIKA

Osobom, które nie wiedzą czym jest mimika już wyjaśniam. Jest to zespół ruchów mięśni twarzy, umożliwiający oddanie nastroju poprzez ruch i wyraz oczu, ust, brwi. Stosowana jest często, jako wyraz gry aktorskiej zwłaszcza w pantomimie. Sami musicie przyznać, na bazie własnego doświadczenia, że twarz w mandze to w 40%-ach oczy...

Zeby unaocznić sobie jak ważną odgrywają rolę w mimice i wyrazie twarzy oczy, przyjrzyjcie się serii rysunków na dole. Rysunek po lewej to zwykła wzorcowa, nic niewyrażająca twarz. Zauważcie, że kontur twarzy i fryzura w kolejnych szkicach nie ulegają zmianie. Oczywiście one także mają swoje znaczenie w oddaniu charakteru rysowanej sylwetki, ale chciałem się skupić jedynie na wyrazie oczu. Dodatkowo dodałem mimikę ust, o których porozmawiamy już wkrótce.

W ramach ćwiczenia domowego, spróbujcie poćwiczyć mimikę przed lustrem. Warto jest trochę przesadzić i udawać uczucia (strach, smutek, radość) w ich niemal karykaturalnym stanie. Potem spróbujcie szybko naszkicować jaki wyraz miały wasze oczy, gdzie patrzyliście, jak wyginały się brwi. To naprawdę wspaniałe ćwiczenie. No i nie potrzeba zatrudniać modela...

STRACH MA WIELKIE OCZY

Epoka horroru w prozie światowej rozpoczyna się wraz z wiekiem XIX, kiedy to ukazały się dwie powieści: "Frankenstein" Mary Shelley (1818) i "Wampir" Johna Polidoriego (1819). W ślad za nimi do literatury przywędrowały całe zastępy strzyg, upiorów, mumii i wilkołaków. Horror, jako gatunek dający nieograniczone pole manewru, po prostu musiał znaleźć się na orbicie zainteresowań autorów mangi. Strach, jak powiadają, ma wielkie oczy. Pytanie jednak brzmi - czy są to także oczy mangowe?

Cel dobrego horroru jest prosty - wywołać strach i przerażenie u odbiorcy. Tylko tyle lub aż tyle. Zadanie doprawdy nielatwe, bo jak nastraszyć czytelnika komiksów przy pomocy czarno-białych rysunków, skoro najprostszy zabieg wywołania dreszczy poprzez wyrazistość jasnoczerwonej krwi odpada już w przedbiegach. Autorzy mang musieli więc skoncentrować się na zbudowaniu nastroju grozy i pokazywaniu przemocy w sferze psychiki. Przemoc znaleźć można we wszystkich podgatunkach horroru: w mandze typu gore (elementy charakterystyczne: krew, krew i jeszcze raz krew), seinen (dla mężczyzn), shojo (dla dziewcząt), czy też w mandze o cechach obscenicznych (elementy pornografii, sadyzmu, na przykład "Urotsukidoji"). W każdym przypadku elementy natury psychologicznej są bardzo ściśle motywowane - nie ma przypadków i rzeczy dziejących się bez powodu. Zupełnie jak w starej, teatralnej zasadzie: jeżeli na początku na ścianie wisi stara dubeltówka, to na końcu sztuki sama wystrzeli. W horror-mangach nawet wprowadzenie do fabuły istot o zdolnościach parapsychicznych, duchów, stworów złożonych z ektoplazmy i innych niesamowitych stworzeń jest ściśle ze sobą związane. Jednak nastrój grozy w dużym stopniu jest efektem pracy polegającej na wyszukaniu przez autorów logicznie powiązanych wydarzeń. Przecież nie od dziś wiadomo, że najbardziej obawiamy się rzeczy prawdopodobnych. To, co zmysły rejestrują jako potencjalnie możliwe, staje się źródłem lęków, a o to wszak wszystkim autorom horrorów chodzi. Jeżeli historia jest niespójna (nawet jak na logikę koszmarów sennych przystało), wtedy twórca nie ma co liczyć na wyrozumiałość ze strony czytelnika.

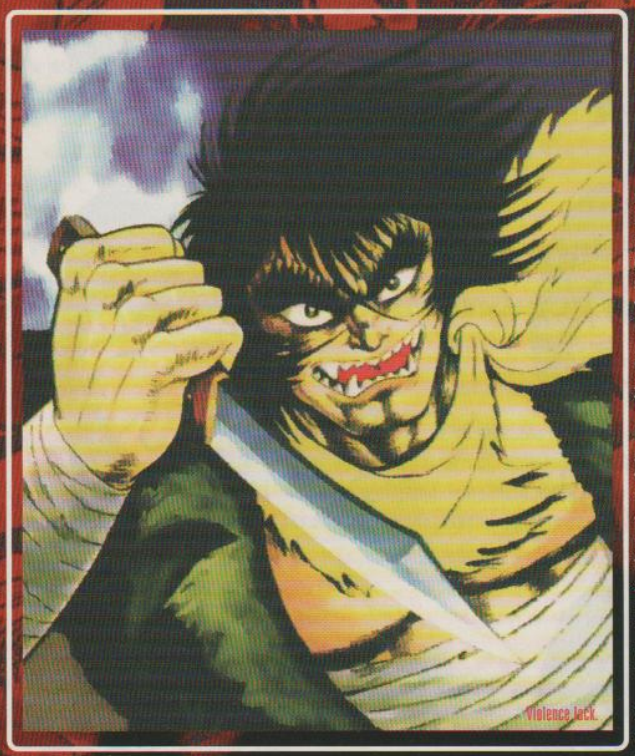
DZIEWCZYNY CHCĄ SIĘ BAĆ

Według ankiety przeprowadzonej wśród czytelników horrorów w Japonii, gatunek ten ma największe powodzenie wśród przedstawicielek płci pięknej. Nie bez kozery większość komiksowych horrorów należy do typu shojo manga. O ile w męskich historiach grozy autorzy przeważnie pomijają sferę psychologiczną, o tyle w dziewczęcych kanonem jest akcentowanie cierpienia, zatracenia się, wewnętrznego zagubienia, urojenia, bądź opętania.
Różnica występuje również w samej długości horrorów i w symbolice śmierci bohatera. Komiksy dla dziewcząt są przeważnie znacznie krótsze od mang skierowanych do męskiej publiki. W shojo bohaterowie cierpią intensywniej, a ładunek emocji jest bardziej skondensowany. Śmierć też jest w nich potraktowana bardzo różnie - jako sposób na uratowanie głównej postaci, jej wyzwolenia, jako gwałtowna reakcja organizmu na zmiany, jakie zaszły w otoczeniu, bądź też jako efekt jego fatalnych decyzji.

Horror manga typu shojo zaliczana jest do klasycznego nurtu gatunku. Najczęściej występuje w nich bohater, który nawet jeśli raz zboczy z drogi, beznadziejnie ląduje w otchłani obłędu i szaleństwa, niczym w utworach H.P. Lovercrafta

KYUKETSU HIME MIYU

Bodaj najbardziej znanym w Polsce horrorem typu shojo jest "Kyuketsu Hime Miyu" ("Vampire Princess Miyu"), popularny głównie ze względu na czterood-



cinkową serię OAV. Autorami książki, na podstawie której powstał komiks, jest Narumi Kakinouchi i jej mąż Toshihiro Hirano. Na sagę o losach wampirzej księżniczki Miyu i jej opiekuna Larvy składają się: seria OAV, pięciotomowa saga "Kyuketsu Hime Miyu" i "Shin Hime Miyu", powieść i animowana seria telewizyjna.

WAMPIRYZM - JAPOŃSKI FENOMEN?

Wampiryzm, wyrastający z magicznego znaczenia krwi, w japońskich komiksach jest istnym fenomenem. Przecież kult wampira bardziej zbliżony jest do zachodnich cywilizacji niż do folkloru i mitologii Kraju Kwitnącej Wiśni. Nawet japońskie słowo oznaczające wampira "kyuktsuki" jest niemal dosłowną transliteracją chińskiego 'ducha wysysającego krew'. Zanim przejdziemy do wykorzystania elementów "draculopodobnych" w mandze, parę słów na temat genezy wampiryzmu.

"Bo życie ciała jest we krwi, a ja dopuściłem ją dla was [tylko] na ołtarzu, aby dokonywała przebłagania za wasze życie, ponieważ krew jest przebłaganiem za życie. Dlatego dałem przykaz Izraelitom: Nikt z was nie będzie spożywał krwi. Także i przybysz, który osiedlił się wśród was, nie będzie spożywał krwi. [...] Ktokolwiek by ją spożywał, zostanie wykluczony". ***Kapł. 17, 11-14, Biblia Tysiąclecia.***

We wszystkich kulturach krew, symbolizująca życie, służyła jako ofiara dla bogów, demonów, czy dusz przodków. Krwią skrapiano ołtarze, przelewano ją (Kain i Abel) i pito, aby wlać trochę życia w umarłe ciała ***("Odyseja" Homera).***

Według badaczy kultury najstarszą postacią wampiryczną była Lilith, występująca zarówno w "Biblii", "Talmudzie", jak i "Gilgameszu". Demon ten stał się pierwowzorem nocnego widma niewieściego. Różne są też wierzenia dotyczące natury Lilith, która według Babilończyków nawiedzała w czasie burzy odludne miejsca i prześladowała kobiety w ciąży oraz dzieci. Jak podaje "Gilgamesz" wabiła ona i mordowała mężczyzn, zaś teksty Hebrajczyków głoszą, iż Lilith była pierwszą żoną Adama, ale ze względu na swoją złośliwość musiała opuścić Raj i zamieszkać gdzieś w wyższych rejonach powietrznych. Nie inaczej jest z Arabami, którzy uważają, że Lilith po opuszczeniu Raju poślubiła diabła i dała życie złym duchom.

Oczywiście Lilith również znalazła swoje miejsce w mandze, nota bene wydawanej również w Polsce, w "Neon Genesis Evangelion". Jak się wydaje, autorzy historii skupili się w nim na interpretacji hebrajskiej (motyw nowego gatunku ludzkiego i związki z Adamem). Zainteresowanych problematyką Lilith w ujęciu "Evangeliona" pozostawmy w tym miejscu, wszak opowieść o Shinjim i wielkich "robotto" to nie horror.

Wracając do genezy, podania ludowe swoje odzwierciedlenie znalazły najpierw w utworach literackich XIX wieku. Oczywiście najsłynniejszymi przykładami są tu: "Wampir" Polidoriego (1816), "Berenika" Alana Edgara Poe (1835), "Rodzina wilkołaka" Aleksego Tołstoja (1841), no i oczywiście król wampirów, "Dracula" Brama Stokera (1897). W zasadzie to właśnie te utwory ukształtowały stereotyp nowoczesnego wampira, ze wszystkimi jego zwyczajami (półsen w trakcie dnia w trumnie, lęk przed czosnkiem i poświęconym krucyfiksem, etc.).

Japońskie wampiry najczęściej nie są jednak prostym przeniesieniem zachowań europejskich krwiopijców, zmiksowanych z kultowymi odtwórcami ich ról w przemyśle filmowym: Martinem Schreckiem i Belą Lugosim. Jeżeli już pojawiają się, to łączą w sobie cechy miejscowego folkloru. Może to być na przykład kami (rodzaj ducha; czasami określenie "kami-sama" tłumaczone jest jako 'bóstwo', 'bóg'), który będąc duchem jakiejś zmarłej osoby został pchnięty w objęcia wampiryzmu. Czasami dana osoba może się zmienić w "oni", czyli demona. Staje się wtedy tworem podobnym do śródziemnomorskich lamii, czy Lilith.

Motywy postępowania w wampirycznych mangach okazują się mieć jednak najczęściej to samo podłoże, co w europejsko-amerykańskich odpowiednikach. Niemal zawsze otacza je aura erotyzmu i fizycznej

Jigoku sensei nuube.

fascynacji. I nie może być inaczej, zwłaszcza, że fabuła komiksów obraca się wokół dramatycznych losów zakochanych par (zgodnie z zasadą magazynów dla dziewcząt - głównych czytelniczek horrorów). Podobny schemat rozgrywa się na przykład na kartach trylogii Isaki Yukako: "Vampire! Vampire!", "Tsukete! Vampire!" i "Vamp ni barabara", ukazującej się na łamach "Flower Comics". Dziewczyna walczy o uratowanie życia zarażonego wampiryzmem swojego chłopaka, odkrywa cielesne przyjemności związane z obcowaniem we dwoje i staje przed życiowymi wyborami.

Oczywiście nie zawsze musi obowiązywać schemat: chłopak-dziewczyna. Jak już wspomniałem w poprzednim numerze, z gatunku shojo wywodzi się podgatunek shonen-ai, opowiadający losy zakochanych w sobie młodzieńców. Oczywiście znalazł on swoje odbicie również w horrorach. Jednym z klasyków gatunku jest pięciotomowa historia "Poe-no ichizoku" (swobodne tłumaczenie: "Rodzina Poe"), w której młodzieniec zostaje ukąszony przez wampira będącego w tym samym wieku. Tym samym oboje zostają skazani na dorastanie przez całą wieczność. Manga ukazywała się od 1972 roku również na łamach "Flower Comics", a jej autorka, Hagio Moto, jest dziś uważana za gwiazdę shojo mangi.

Oczywiście wampiryzm w japońskich komiksach występował bardzo często, a poklosiem jego popularności są również filmy animowane. Dla porządku warto wymienić te najbardziej bodaj znane polskim fanom: "Vampire Hunter D", "Vampire Princess Miyu", trzeci epizod "Cyber City Oedo 808", czy "Devil Hunter Yohko".

MĘŻCZYŹNI LUBIĄ PROSTE ROZRYWKI

Po małym odejściu w kierunku potomków Draculi, powróćmy do głównego nurtu rozważań. Schematy obowiązują również w komiksach grozy skierowanych do mężczyzn. Główny bohater nie ma prawa poddać się bez walki, próbując w bojach pokonać nieprzyjazne mu siły. Za normę należy więc uznać tworzone na potrzeby wielotomowych wydań bataliony postaci, dla których użycie paranormalnych mocy to banan z masłem. Taki współczesny rodzaj Ghostbusters.

Do zasad należy również wielowarstwowe konstruowanie fabuły, która na początku może wydawać się niejasna, jednak musi dawać autorowi szansę na systematyczne przedłużanie mangi i podkręcenie tempa akcji.

Oto kilka przykładów mang tego typu:

JOJO-NO KIMYO NA BOKEN

Autorem tego komiksu wykorzystującego niemal wszystkie elementy horroru jest Hiroko Araki, jeden z najbardziej znanych artystów rysujących dla tygodnika "Shonen Jump". "Jojo-no Kimyo na boken" jest najlepszym dowodem niezwykłej wyobraźni i ogromnego talentu Arakiego. Jego unikatowy, lekko zakręcony sposób rysowania bliższy jest raczej estetyce zachodnich komiksów niż japońskiej mandze. Historia ta ukazuje się nieprzerwanie w "Jumpie" od 1987 roku, czego owocem jest zbiór sześćdziesięciu dwóch tomów wydanych w formie książkowej.

Fabuła i klimat tej sagi zbliżone są nieco do serii telewizyjnych filmów grozy "Strefa mroku" ("The Twilight Zone"). Pod wspólnym tytułem "Jojo" kryją się losy bohaterów pochodzących z różnych kontynentów i przedstawicieli różnych pokoleń. Historia rozpoczyna się w 1880 roku, w wiktoriańskiej Anglii. Dio Brando, przyrodni brat głównego bohatera Jonathana Joestara (zwanego krótko "Jojo"), planuje przejąć jego majątek - schedę po ojcu arystokracie. W tym celu używa maski starożytnych Azteków, która zmienia go w wampira.

KISEIJU

Horror wyróżniony w 1993 roku Kodansha Award jest połączeniem historii typu gore z elementami charakterystycznymi dla specyficznego klimatu klasycznego filmu "Inwazja porywaczy ciał" ("Invasion of the Body Snatchers") z 1956 roku. "Kiseiju", który stał się najbardziej znanym komiksem Hitoshiego Iwaki, ukazywał się w latach 1990-95 na łamach magazynu "Afternoon". Całość dostępna jest w formie dziesięciu tomów. W 1998 roku "Kiseiju" doczekał się wydania anglojęzycznego na łamach "Mixx Zine", otrzymując przy okazji nowy tytuł "Parasyte". Z ciekawostek warto jeszcze dodać, że - jak donosi magazyn internetowy "EX" - prawa do adaptacji filmowej "Kiseiju" nabył James Cameron, reżyser między innymi "Titanica" i obu części "Terminatora". Na dzień dzisiejszy (listopad 1999 rok) o tym projekcie wiadomo o tyle, że nad adaptacją komiksu pracują agencja Don Murphy's Angry Films z Jim Henson Pictures (studio, którego założycielem był nieżyjący już Jim Henson, twórca Muppetów, czy projektów postaci Yody z "Gwiezdnych Wojen").

Przejdźmy do fabuły. Pewnego dnia na ziemię spadły zarodniki nieznanego pochodzenia. Zasymilowały się z ludzkimi i zwierzęcymi organizmami, zaatakowały mózgi i przejęły kontrolę nad systemem nerwowym. Główny bohater, Shinichi, podczas inwazji zarodników stracił kontrolę nad swoją prawą ręką, która zaczęła żyć swoim własnym życiem, na przykład spożywała posiłki lub też potrafiła przez całą noc czytać książki. Pod jej wpływem w Shinichim zaszły poważne zmiany: stał się mocniejszy, mniej żywiołowy w reakcjach i bardziej ostrożny w stosunkach międzyludzkich. Tytuł ten omawiałem przy okazji tekstu "Mixx Zine, a Nakayoshi".

NINGYO-NO MORI

Autorką tej mangi jest Rumiko Takahashi ("Urusei Yatsura", "Ranma 1/2"). Z historiami ze zbioru "Ningyo-no mori" (wydanego w wersji anglojęzycznej pod tytułem "Mermaid Forest") czytelnicy mogli zapoznać się już w "Shonen Sunday", a całość ukazała się w jednym, ekskluzywnie wydanym tomie.

W "Ningyo-no mori" poznajemy losy Yoty, pięćsetletniego "młodzieńca" i siedemnastoletniej Many. Po spożyciu ciała syreny oboje stali się nieśmiertelni. Na historię składają się trzy nowele ("Ningyo wa warawanai", "Togyo-no sato" i "Ningyo-no mori"), wszystkie utrzymane w klimacie horrorów H. P. Lovecrafta. Takahashi opowiada czytelnikom losy ludzi, którzy nagle znaleźli się w obliczu czegoś mistycznego, czegoś co przekracza zdolność ich czucia i pojmowania.

JIGOKU SENSEI NUUBE

No i na koniec wybrałem jednego przedstawiciela horroru wymieszanego z gagową komedią. Manga Takeshiego Okano i Sho Makury - "Jigoku sensei Nuube", ukazywała się z górą przez pięć lat na łamach tygodnika "Shonen Jump" (do dziś Shueisha wydała trzydzieści jeden tomów). Schemat tych opowiastek był zawsze taki sam: pewnego dnia okazywało się, że jakieś mroczne widmo (TM) zagraża grupie studentów (bądź jednemu z nich). Wtedy do akcji wkraczał Nueno Meisuke, czyli mówiąc w skrócie Nuube. Ten szkolny nauczyciel dzięki swoim niesamowitym zdolnościom za każdym razem w ostatniej chwili ratował świat z rąk wiecznie czyhających na zagładę Ziemi demonów. Znakomita pozycja, którą można zaliczyć do horrorów, zwłaszcza jeżeli się dobrze zmruży oko. Autorzy bezlitośnie naśmiewają się ze wszystkich schematów obowiązujących w horrorach i japońskiej pop-kulturze w ogóle. Odnajdziesz tu poklosie seriali typu sentai (a'la "Power Rangers"), "Czarodziejki z Księżyca", czy "Pocket Monster".

MROK, ZMORY I MARZENIE O WIECZNOŚCI

To tylko niewielki wycinek tego, co ma nam do zaoferowania japoński komiks w sferze horroru. Znajdziecie w jego ramach niemal wszystko: elegancję, tragedię, sex i komedię. Jest tu wszystko, co europejscy fani kochają w mandze, czyli egzotyka. Japończycy z wielką gracją potrafią przetrawić znane schematy, dodać swojej wyobraźni, zamieszać to dodatkowo w swoim sosie kulturowym, dzięki czemu otrzymujemy produkty, które wydają się być znacznie świeższe od tego, co oferują nam Amerykanie (bo horror, jako gatunek, po prostu nigdy nie był uprawiany przez polskich autorów). Zapraszam więc do świata demonów, wampirów i wszelakiego paskudztwa.

Mr.Cato

HORROR MANGI WARTE POLECENIA
* Go Nagai, Devilman
* Go Nagai, Violence Jack
* Jiro Tsunoda, Kyofushinbun
* Makoto Ogino, Kujaku-o
* Miyuki Takahashi, Akuma-no Mokushiroku
* Mizuki Shigeru, Gegege-no Kitaro
* Toshio Maeda, Urotsuki Doji - Chojin densetsu
* Umezu Kazuo, Kami-no Hidarite Akuma-no Migite
* Yuzo Takada, 3x3 Eyes

BONSAI 盆栽

czyli NATURA W MINIATURCE

Czy drzewo może być dziełem sztuki? W zasadzie trudno odpowiedzieć na to pytanie. Samo w sobie, jako twór natury, jest pewną formą doskonałości. Tyle że przy okazji na ogół formą bardzo przypadkową.

A jeśli poddać je obróbce ludzkich dłoni? I to nie byle jakich dłoni?... Zobaczcie jakie może to dać wyniki, a może sami spróbujecie...

WSTĘP I RYS HISTORYCZNY

Sama nazwa "bonsai" przetłumaczona dosłownie z japońskiego, mówi nam właściwie wszystko. Wyraz ten zapisywany jest dwoma znakami kanji. "Bon" oznacza "drzewo", a "sai" lub "sah" tłumaczone jest jako "naczynie".

Sztukę uprawiania roślin na przenośnych tacach lub w naczyniach znano już na długo przed naszą erą. Tarasowe uprawy miniroślin odnotowują kroniki już w trzecim tysiącleciu przed naszą erą w Egipcie, Babilonie i w Indiach.

Jednak interesujące nas drzewka rozpoczęły swój triumfalny pochód przez dzieje od Chin, gdzie nazywano je pensai. Ich powstanie przypisuje legenda słynnemu chińskiemu czarnoksiężnikowi Jiang Fengowi. Podobno ten żyjący 200 lat p.n.e. mag, zyskał moc, która umożliwiała mu miniaturyzowanie lasów, gór, chat i ludzi, tak, że mieściło się to wszystko na małych tacach.

Jak już nieraz wspominałem, więź kulturalna między Japonią i Chinami istniała zawsze. Abstrahując od różnic w polityce zagranicznej władców obu krajów, którzy wiecznie usiłowali podporządkować sobie jeden drugiego, Kraj Wschodzącego Słońca wiele zawdzięczał Krajowi Środka. Jednym z najważniejszych prezentów, jaki sprawiły Japonii Chiny (via Korea) był buddyzm. Mnisi przybywający z Państwa Smoka przywozili ze sobą wiele nowinek techniczno-kulturalnych. Poczynając od architektury, kaligrafii i herbaty, a kończąc m.in. na bonsai, które zawitało na japońskim dworze w okresie Kamakura (1192 - 1333), czyli plus minus osiemset lat temu.

Oczywiście, jak wszystko, co zapożyczyli Japończycy z Chin, bonsai zostało zaadoptowane i przetworzone pod potrzeby wyspiarzy. Sami Chińczycy przyznają, że ich koledzy ze wschodu doprowadzili sztukę hodowli i kształtowania drzewek do perfekcji tak, że rzadko, który okaz chiński może się poszczycić takim starannym kształtowaniem pnia i korony.

Początkowo hodowlą zajmowała się w Japonii jedynie arystokracja i dworzanie. Z czasem sztuka ta weszła "pod strzechy", a po zniesieniu blokady Japonii w XIX wieku, rozeszła się na cały świat, gdzie zafascynowała wielu ludzi. Wkrótce powstały kluby i zrzeszenia osób zajmujących się bonsai. Sprowadzano całe rzesze japońskich nauczycieli i instruktorów, którzy uczyli wielbicieli tej sztuki pielęgnacji, doboru i hodowli drzewek.

CZYM JEST BONSAI?

Wśród wielu osób istnieje błędne mniemanie, że bonsai to jeden określony gatunek drzewa. Na ogół zresztą kojarzy się je z japońską czarną sosną, stanowiącą jeden z ulubionych motywów wschodniego malarstwa. Tak naprawdę, to bonsai można wyhodować z niemal każdego drzewa lub krzewu, które mają zdolność zdrewniania pędów. Nie są to zatem jakieś mutanty wyhodowane przez ogrodników, a jedynie wynik latami rozwijanych i udoskonalanych technik, umożliwiających zmianę wysokości, kierunku rozwoju i hamowania wzrostu drzew. Nie znaczy to jednocześnie, że każde miniaturowe drzewko może pretendować do tytułu bonsai. Przypominam to, co pisałem na początku - bonsai to drzewo w donicy. Jedynie taki "komplet" może być uznawany za bonsai. Jednocześnie kompozycja tych dwóch elementów powinna być harmonijna i współgrać ze sobą tak, by jedno podkreślało walory drugiego i odwrotnie.

Donica powinna odpowiadać wyglądem i wywoływanym nastrojem drzewu, a drzewo powinno być tak ukształtowane, by mimo donicy wyglądało, jak jego wielki, naturalny krewniak. Jego pień, budowa, gałęzie i ich ukierunkowanie oraz dodatkowo umieszczone w naczyniu kamienie, mchy i paprotki powinny dawać idealne złudzenie drzewa widzianego w naturze.

Aby uzyskać taki efekt, drzewo powinno odpowiadać pewnym kryteriom. Gatunek poddany miniaturyzacji powinien mieć małe liście bądź igły. Liście i igły powinny się grupować w pączkach, które nie są od siebie zbyt mocno oddalone. Wizualnie pień powinien mieć jakąś charakterystyczną korę lub rzucające się w oczy mocne grupy korzeniowe. Gałęzie muszą się dać łatwo kształtować i odginać. Najczęściej używanymi gatunkami są zatem: sosny i jodły, jałowce, pigwa, klony, buki, wiąz, grab i figowce. Ponadto, ponieważ jest to jednak żywe drzewo, jego pąki, kwiatostany i owoce, powinny pozostawać w idealnej skali z drzewem. Powiedzenie hodowców bonsai mówi: "Gdy patrzysz na to, co wyhodowałeś i nie odczuwasz jego sztuczności ani śmieszności, a dodatkowo lubisz to, co widzisz, to oznacza, że masz doskonałe bonsai".

STYLE

Japońscy ogrodnicy rozpoczynali hodowlę drzewek od gatunków rodzimych, które byli w stanie znaleźć na wyspach. Najczęściej do uprawy trafiały drzewka, które miniaturyzowała sama natura. Były to na przykład okazy rosnące w załomach skalnych, gdzie brak gleby i zminimalizowane warunki naturalne wymuszały na drzewku zmniejszenie swojej grupy korzeniowej i kształtu do wielkości gwarantującej przeżycie. Poddawano je wieloletniej obróbce, która nadawała mu nowy kształt. Japończycy nie dążyli jednak do całkowitej zmiany "sylwetki" nadanej drzewu przez naturę. Dostosowywali się do kształtów, jakie widywali w terenie. W taki właśnie sposób powstały klasyczne style bonsai. Od razu zaznaczam, że rzadko kiedy "niejapońscy" hodowcy trzymają się wszelkich kanonów, narzuconych przez tradycję. Obcokrajowcy, a zwłaszcza Amerykanie, nie przykładają aż takiej wagi do walorów estetycznych bonsai. Bardziej zainteresowani są wiekiem i gatunkiem drzewa. W praktyce, japońskie nazwy stylów kształtowania pnia i korony drzewa właściwie poza Japonią niemal nie występują. Mimo tego postanowiłem Was zapoznać z rodzajami kompozycji, jakie można znaleźć u źródła, czyli w Kraju Kwitnącej (również miniaturowej) Wiśni.

Japończycy preferują pięć podstawowych styli, które ponadto posiadają swoje naturalne pochodne.

Rozróżnia się je, w zależności od nachylenia pnia w stosunku do urojonej osi pionowej rośliny. Mamy zatem style:

CHOKKAN - formalny pionowy (regularny)
Jest podstawowym stylem bonsai, przysparzającym najmniej kłopotów. Ma klasyczne proporcje i zupełnie prosty pień, od korzeni po wierzchołek. Konary są na dole najgrubsze, stopniowo cieniejąi i skracają się ku górze.

MOYOGI - nieformalny pionowy (nieregularny)
W przeciwieństwie do stylu pionowego kształtuje się tu załamania pnia, które są najsilniejsze na dole i maleją ku górze. Konary powinny otaczać spiralnie pień i maleć ku górze. Sylwetka drzewa przypomina nieregularny pochylony trójkąt.

HOKIDACHI - miotlasty
To typowe drzewo liściaste, takie jak rysują je dzieci. Pień do wysokości 1/3 jest pozbawiony gałęzi, a ku górze konary i gałęzie tworzą niemal regularną kulę lub jej pochodną.

KENGAI - kaskadowy
Ułożenie pnia i gałęzi przypomina wodospad. Gałęzie wychylają się poza pojemnik i opadają w kierunku jego dna, poniżej poziomu donicy. Grupa korzeniowa powinna być przesunięta w stronę odwrotną do kaskady, by wraz z donicą stanowić przeciwwagę dla drzewa.

HAN-KENGAI - półkaskadowy
Jest w zasadzie odmianą kaskady, przeznaczoną dla drzew owocujących. Jej gałęzie nie powinny sięgać poniżej dna donicy.

Osobną kategorię stanowią lasy i grupy drzew:

YOSE-UE
Grupa kształtowana jest zazwyczaj w formie lasu lub osadzonej na wzniesieniu grupy drzew. Zazwyczaj, by uniknąć kłopotów z wymaganiami roślin, używa się drzewek tego samego gatunku. Często grupa posiada wspólną grupę korzeniową. Aby uniknąć symetrii układu w "lesie", sadzi się nieparzystą liczbę drzew. Należy również zadbać o to, by wielkość drzewek i grubość ich pni były różne, co dodaje układowi naturalności. Podłoże obsadza się dodatkowo mchami i minipaprotkami.

Pochodnymi stylów klasycznych są:

BUNJINGI - styl literacki
Kilka konarów osadzonych na długim ascetycznym pniu, uosabia postać wiekowego mędrca.

FUKINAGASHI - styl kształtowany przez wiatr
Pień i konary uosabiają drzewo rosnące na urwisku i narażone na silne podmuchy.

SHAKAN - styl pochylony
Drzewo rośnie pochylone pod kątem ok. 45 stopni w stosunku do podłoża. Cieńsze konary zwisają ku ziemi, grubsze odgięte są ku górze.

Ciekawą odmianą bonsai są drzewka prezentujące malownicze korzenie:

ISHITSUKI
Drzewka rosnące na skałkach i tworzące minikrajobrazy.

NEAGAI
Korzenie drzewa wystają ponad grunt na wysokość do 1/2, masywnego na ogół, pnia.

SEKIJOJU
Korzenie są widoczne i oplatają skałę, na której rośnie drzewko.

SKĄD WZIĄĆ BONSAI...

Najłatwiej je kupić i zasięgnąć rady doświadczonego sprzedawcy, jak je pielęgnować. Nie jestem jednak do końca przekonany, co do "bonsai" oferowanych przez niektóre polskie kwiaciarnie. Na zachodzie kolportażem drzewek zajmują się na ogół wyspecjalizowane placówki, a cena rośliny waha się od kilkuset marek (są to drzewka drugiego gatunku bądź wymagające jeszcze wielu zabiegów i amatorzy kupują je na ogół do celów doświadczalnych), do kilku tysięcy marek za drzewka kilkudziesięcioletnie. Ponadto bonsai powinno posiadać certyfikat hodowli, która je sprzedaje. W naszych kwiaciarniach z niczym takim się nie spotkałem, a jako bonsai usiłowano mi na ogół sprzedać młode pędy jałowca.

Podana wyżej metoda pozyskania drzewka jest najpewniejsza, ale niestety najdroższa. Jest kilka metod wyhodowania bonsai. Fachowcy potrafią je uzyskać nawet z nasion lub szczepek. Metodą polecaną amatorom, którzy chcą spróbować swoich sił, jest znalezienie naturalnego bonsai. Rosną one, jak już wspominałem, np. na ścianach skalnych i same narzucają sobie zminiaturyzowany reżim przeżycia. Wystarczy je przesadzić do donicy (UWAGA NA KORZENIE - ostrożnie i jeszcze raz ostrożnie) na przełomie lutego do początków kwietnia (zależnie od gatunku drzewa) i po około dwóch latach (to nie żart) cierpliwie próbować, próbować i próbować.

Co do pielęgnacji i terminarzu zabiegów, wszystkich zainteresowanych odsyłam do książki Horsta Stahla i Helmuta Rugera - "Bonsai - to może być proste", która niedawno ukazała się na rynku nakładem Oficyny Wydawniczej MULTICO.

I NA KONIEC...

...wszystkim zainteresowanym sztuką kształtowania minidrzewek podaję adresy niektórych europejskich organizacji, zajmujących się hodowlą i upowszechnianiem wiedzy o bonsai.

Osterreichischer Bonasi Club
Zaunmullerstrasse 1
A-4020 LINZ; AUSTRIA

Bonsai - Zentrum Muenster, Wolfgang Klemend
Weselerstr. 57
D-4400 Muenster; GERMANY

The Federation of British Bonsai Societes
Kath Hughes
Rivendale, 14 Somerville Road
Sutton Coldfield; West Midlands
UNITED KINGDOM

W Polsce niestety ta sztuka ciągle jest w powijakach i jak na razie udało mi się dotrzeć jedynie do:

BONSAI CENTRUM
ul. Kurpiów 14
52-214 WROCŁAW
tel: (0-71) 373-04-50

Centrum służy zarówno fachowymi poradami jak i drzewkami oraz narzędziami do ich uprawy. Ponadto w internecie polecam naprawdę doskonałą stronę, którą znajdziecie pod adresem - http://www.friko7.onet.pl/tg/bonsailm.htm. Jak rozwinie się u nas ruch wielbicieli mini drzewek, czas pokaże. Mam nadzieję, że bakcyl posiadania i kolekcjonowania tych miniaturek z czasem chwyci i u nas...

Darek Styrna

Bibliografia:
Eri Takase - "Bonsai - Ordering Information" - Laubsch Bonsai Club (Safety Harbor) 1997; Horst Stahl i Helmut Ruger - "Bonsai - to może być proste" - MULTICO 1999.

NAJWIĘKSZY WYBÓR W POLSCE!
MANGA! ANIME!
MANGA, ANIME, ARTBOOKI, SOUNDTRACKI,
PLAKATY, KARTY KOLEKCJONERSKIE, TALIE DO GRY, FIGURKI,
GADGETY, HENTAI, MAGAZYNY, KATALOGI, KSIĄŻKI O MANDZE

PONIEDZIAŁEK, ŚRODA, PIĄTEK: 12[00]-18[00]
INFORMACJA I ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE
(0-58) 341-12-31 wew. 343
(0-58) 341-12-32 wew. 343
REALIZACJA W 3 do 5 DNI!

• ZAMÓW NAJWIĘKSZY W POLSCE KATALOG MANGI I ANIME, W KTÓRYM ZNAJDZIESZ DOKŁADNIE OPISANĄ PEŁNĄ OFERTĘ NASZEJ FIRMY Z ILUSTRACJAMI I CENAMI. KATALOG OTRZYMASZ PRZESYŁAJĄC WŁOŻONE DO KOPERTY (NIEPRZYKLEJONE) 3 ZNACZKI PO 60 GROSZY (LUB ICH RÓWNOWARTOŚĆ W INNYCH ZNACZKACH) NA ADRES: COMICS UNIVERSUM-ŚWIAT MANGI; ul. JAŚKOWA DOLINA 23 m.3; 80-252 GDAŃSK

• SKLEP MIEŚCI SIĘ W GDAŃSKU WRZESZCZU, ul. GRUNWALDZKA 76/78, PIĘTRO CZWARTE, POKÓJ 417 (W BUDYNKU BIURA PROJEKTÓW).
SKLEP OTWARTY W PONIEDZIAŁKI I ŚRODY W GODZINACH: 12[00]-18[00]

COMICS UNIVERSUM-ŚWIAT MANGI • ZAPRASZAMY!

Anime w Internecie

Część pierwsza - DVD i nie tylko

Powszechnie wiadomo, że hobby związane z profilem "Kawaii" do najtańszych nie należy. Nawet ceny tytułów dostępnych u nas w kraju działają raczej zaporowo, a co dopiero mówić o osobistym sprowadzaniu kaset z zagranicy. Dlatego też już sam tytuł tego artykułu może podziałać na wielu z was jak płachta na byka - skoro nie stać mnie nawet na kasety, to po co komu artykuł o DVD?! Przecież to jest jeszcze droższe!!! Ale tu właśnie tkwi największy haczyk - DVD jest bowiem nie tylko od kaset lepsze, ale i tańsze...

Wszystkich, którzy w tej chwili popukają się w głowę pragnę uspokoić - nie jest to tekst teoretyczny, a wszystkie tu występujące fakty osobiście sprawdzałem (choć kasety sprowadzałem jedynie dla Jediego). Tak więc proponuję wszystkim usiąść na krześle i spokojnie czytać dalej, a wkrótce wszystko się wyjaśni. Na początek to, co interesuje wielu z was najbardziej, czyli ceny. Pozwolę sobie porównać cenę sprowadzenia do Polski kasety z Kiki's Delivery Service (w wersji szerokoekranowej z napisami) oraz dajmy na to Tenchi Muyo in Love 2. W obu wypadkach są to filmy pełnometrażowe i w obu wypadkach można je oglądać w wersji oryginalnej, uzupełnionej o angielskie tłumaczenie (choć w przypadku DVD, dostajemy jeszcze możliwość oglądania filmu w wersji z angielskim dubbingiem oraz w całości po japońsku). Teraz ceny samych tytułów: Kiki to 19,99$ (nienajgorzej, bo Evangelion w takiej wersji kosztuje 30$), a Tenchi 29,95$ (cena dla DVD standardowa, choć zapowiada się na jej obniżenie). Teoretycznie o 10$ droższy jest DVD, ale teraz trzeba jeszcze sięgnąć do oferowanych przez Amazon (sklep internetowy - więcej znajdziecie w dalszej części artykułu) zniżek. W przypadku VHS jest to 15% (czyli płacimy 16,99$), a dla DVD 30% (czyli 20,99$). A więc zamiast 10$ różnica wynosi już tylko 4$ - ale to wcale nie koniec! Do tego trzeba jeszcze bowiem doliczyć koszty przesyłki. W przypadku, gdy oba tytuły kupujemy w Amazonie, koszty te będą wynosiły odpowiednio 12,95 dla VHS i 7,90$ dla DVD - czyli ostatecznie ten ostatni jest tańszy o 2$! W przypadku, gdy kasetę zamówilibyśmy w Anime Nation (tańsza wysyłka), ceny byłyby wprawdzie równe, ale ryzykujemy niestety dłuższy czas wysyłki i dużo gorszą jakość techniczną...

Teraz, gdy mamy już za sobą powody cenowe, przejdźmy krok dalej, czyli do powodów jakościowych. Czym jest VHS - wiadomo, dlatego też zamiast suchych liczb DVD scharakteryzuję przez serię porównań. Na początek obraz - w przypadku VHS jego rozdzielczość w NTSC wynosi około 352x240, natomiast w DVD 720x480. Punktów mamy więc cztery razy tyle. I to widać - ostrość obrazu jest dużo lepsza! Równie wielka przewaga DVD ma miejsce w przypadku dźwięku - jest on nie tylko krystalicznie czysty, ale w przypadku nowszych produkcji nagrany w pełni przestrzennie (czyli głośnik lewy, centralny, prawy, prawy tylny, lewy tylny i subwoofer). Usłyszenie tego wszystkiego wymaga wprawdzie dość często inwestycji w odpowiedni sprzęt nagłaśniający, ale zapewniam, że warto - choć i bez tego efekty są dużo lepsze niż przy zwykłym VHS, nawet w stereo czy zwykłym Dolby Surround.

Na koniec zostawiłem sobie dwie cechy DVD, których próżno by szukać gdzie indziej, czyli interaktywność i możliwość zamieszczenia kilku wersji językowych. To pierwsze owocuje nie tylko możliwością szybciutkiego skakania po filmie, ale przede wszystkim daje możliwość zobaczenia dodatkowych materiałów - w przypadku TMiL2 są to wprawdzie jedynie szkice ołówkiem, ale na przykład na Manatsu no Eve mamy encyklopedię Tenchi Muyo! A i możliwość zobaczenia filmu zarówno w wersji oryginalnej, jak i z podpisami czy po angielsku, jest tu nie do pogardzenia - choć i tak z reguły najlepiej pozostać przy wersji japońskiej z angielskimi podpisami.

Po części zachwalającej pozwolę sobie na jeszcze jedną małą uwagę - standardem w przypadku płyt DVD są trzy do czterech epizodów na płytę (przy seriach TV), a przy wersjach kolekcjonerskich siedem (cena jest zazwyczaj nieco wyższa, ale tylko nieco, a nie dwa razy), co jeszcze bardziej przemawia za DVD.

Teraz, skoro już mamy powody, pora przejść do opisu samego zamawiania i wymaganych przy tym formalności. Pierwszą ważną rzeczą jest konto w banku - mimo iż wiele sklepów dopuszcza dokonywanie zakupów przy pomocy metod innych niż karta kredytowa, to jednak ze względu na własną wygodę warto się o taki kawałek plastiku postarać. Jego wyrobienie, o ile mamy już konto, nie jest zazwyczaj trudne, a wiele banków daje takie coś wręcz za darmo (mnie ważna przez rok VISA wyniosła 20 złotych, co przy cenach tego hobby jest raczej do zniesienia).

Anime Nation
www.animenation.com

Miejsce dla fanów niemalże obowiązkowe. Warto tu wpaść choćby tylko w celach informacyjnych - mają wykaz nowości, przyszłych wydań oraz nowości z rynku, a ich katalog jest nie dość, że odpowiednio rozbudowany, to jeszcze każda pozycja zaopatrzona została w krótki opis oraz zdjęcie! Co do samej oferty, to mają zarówno produkty rdzennie amerykańskie jak i importy z Japonii: dostać można nawet takie gadgety, jak łańcuszki do kluczy czy piórniki. W dodatku bardzo wiele z nich mają u siebie w magazynach (nie jest to niestety wyszczególnione w katalogu on-line, ale wystarczy wysłać e-maila z pytaniem - odpowiedź murowana), dzięki czemu nie trzeba czekać na ich sprowadzenie.
Ich jedyną wadą są dość małe zniżki na tytuły amerykańskie (15% na kasety wideo i 20% na płyty DVD), choć i tak lepsze to niż nic, zwłaszcza, gdy zamawia się dodatkowo coś z Japonii (a tu ceny mają przyzwoite, choć już bez zniżek).
Rodzaje płatności: karta kredytowa (VISA, Master Card, American Express) oraz czeki wystawione w dolarach amerykańskich (tutaj lepiej się z nimi najpierw skontaktować, by uzgodnić szczegóły).
Czas oczekiwania na wysłanie: zazwyczaj 24 godziny - wyjątek stanowią dni wolne (oraz zamówienia wymagające ściągnięcia towaru z Japonii).
Koszta wysyłki: pocztą lotniczą jest to 9,95 dolara za paczkę do jednego kilograma.
Czas oczekiwanie na przesyłkę: ? (nieoficjalnie nie powinien przekroczyć jednego miesiąca).

Drugą sprawą jest postaranie się o dostęp do Internetu - ponownie jest to głównie sprawa wygody (choć Amazon przyjmuje zamówienia tylko przez Sieć), choć w tym wypadku nie trzeba sobie od razu kupować do komputera modemu (czy wręcz całego komputera, jeśli takowego nie posiadamy) - wystarczy na czas zamówienia pójść do pierwszej lepszej kafejki Internetowej.

Mając kartę i dostęp do sieci, wybieramy jeden ze sklepów i przeglądamy jego ofertę, dodając interesujące nas tytuły do wirtualnego koszyka. Po jego zapełnieniu udajemy się do "kasy", gdzie na kilku kolejnych stronach podajemy adres, na jaki paczka ma zostać wysłana, dane karty oraz sposób wysyłki. W tym ostatnim polu warto wybrać taryfę najtańszą - wprawdzie idzie ona wolniej, ale za to nie grożą nam przejścia z celnikami (co w przypadku korzystania z usług UPS czy DHL jest prawie pewne - a cło kosztuje!). Wprawdzie nie mamy tu pewności, czy paczka aby na pewno do nas dotrze, ale większość sklepów w przypadku jej zaginięcia wysyła ją ponownie i to bez dodatkowych opłat. Po zaakceptowaniu umowy, zostaje nam już tylko czekanie na listonosza, który dostarczy nam (jak znam życie) awizo - w tym momencie wystarczy pobiec na pocztę i cieszyć się z kolejnego świetnego filmu!

Amazon
www.amazon.com

Najlepsze miejsce do zamawiania czegoś ze Stanów. Mają w swojej ofercie praktycznie wszystko, co tam się ukazało - zarówno w formie drukowanej (czyli książki, komiksy, itp.), filmowej (kasety VHS oraz dyski DVD) jak i dźwiękowej (płyty Audio-CD). Ich dużą zaletą jest, prócz bardzo szerokiego asortymentu, przejrzysty wygląd witryny (od razu wiadomo, co można dostać od ręki, dostępne są również recenzje osób, które dany tytuł kupiły) oraz atrakcyjne ceny: 30% zniżki na DVD - a trafiają się nawet i 50% okazje, około 13% na VHS i około 20% na tytuły drukowane (ale np. bestsellery to zazwyczaj 40% do 50%, choć z drugiej strony zdarzają się i mangi ze zniżką 0%). Wszystko to jest przy każdym z tytułów zaznaczone, więc decyzje podejmuje się w pełni świadomie. Ostatnią z zalet jest krótki czas oczekiwania na przesyłkę - jeden z ich magazynów znajduje się w Amsterdamie, stąd na większość przesyłek czeka się około 10 dni.
Rodzaje płatności: karty kredytowe (VISA, Master Card, American Express, Diners Club, Discover, JCB), czeki wystawione w dolarach amerykańskich i na amerykański bank, osobiste konto (przelewa się im pewną sumę pieniędzy, a potem z nich korzysta) oraz certyfikaty (gift certificate).
Czas oczekiwania na wysłanie: w zależności od dostępności tytułów (zazwyczaj nie przekracza 2-3 dni, a w większości znanych tytułów jest to 24h) - sama wysyłka to góra parę godzin.
Koszty wysyłki: pocztą lotniczą to 7$ (5$ jeśli tylko CD lub DVD) plus 5,95$ za każdą kasetę/książkę, 1,95$ za płytę DVD lub 0,95$ za kasetę audio, płytę CD lub winylową.
Czas oczekiwanie na przesyłkę: 7 do 21 dni (zazwyczaj około 10 dni).

Jeśli temat zakupów w Internecie Was zainteresuje, w następnych częściach zajmiemy się innymi szczegółami dotyczącymi tego zagadnienia, np. możemy podać spis tytułów anime, dostępnych na nośnikach DVD. A może macie jakieś inne propozycje? Czekamy!

Allor

Inne warte zobaczenia strony

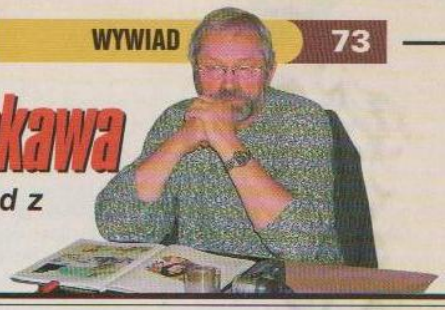
www.animeondvd.com - witryna poświęcona anime wydawanemu na DVD. Mają dość dobre (nadsyłane przez zwykłych "oglądaczy") recenzje, listę tytułów, które się w tym formacie ukazały oraz mnóstwo informacji z "branży". Warto tu zaglądać, by wiedzieć, co w trawie piszczy - zwłaszcza przed zakupami, by nie kupić kota w worku!

www.dvdexpress.com - sklep w Stanach. Ceny podobne jak w Amazonie (choć czasami są tańsi), sensowny rozkład strony (anime jako oddzielny dział), ale niestety wymagają przy każdym zamówieniu potwierdzenia faksem, nawet przy płaceniu kartą kredytową! Poza kartami można płacić przy pomocy czeków i przelewów, ale jak zwykle lepiej się upewnić, co do szczegółów.

www.tokyopop.com - sklep także w Stanach, zajmujący się wszystkim, co wiąże się z anime. Szeroki wybór towaru (tu na przykład udało mi się kupić limitowany soundtrack do Final Fantasy VIII), ale niestety, dość wysokie ceny. Jeśli ma się kogoś w Ameryce, to można zostać członkiem klubu (znaczne zniżki!), ale dla innych jest to niedostępne... Do zakupów karta jest niezbędna - nie przyjmują czeków.

Manga jest bardzo ciekawa

Wywiad z Grzegorzem Rosińskim



Tegorocznym gościem honorowym X Ogólnopolskiego Festiwalu Komiksu (wcześniej znanego pod nazwą Ogólnopolskiego Konwentu Twórców Komiksu) Komiks 99 w Łodzi był nie kto inny, jak międzynarodowa gwiazda sztuki komiksowej, nasz rodak - Grzegorz Rosiński, który dał się poznać jako mistrz komiksowej kreski m.in. w takich tytułach, jak: Yans, Szninkiel, czy też sztandarowy i znany chyba każdemu fanowi komiksu - Thorgal (którego kontynuacja ukazała się właśnie na polskim rynku!). Goszcząc w tym roku na tejże imprezie, mieliśmy przyjemność brać udział w konferencji prasowej z udziałem gwiazdy festiwalu. Co prawda, konferencja ta odbyła się w gronie kilku zaledwie osób, w małym pokoiku Łódzkiego Domu Kultury (czyżby rozmiar tej konferencji odzwierciedlał stopień zainteresowania komiksem w Polsce?), ale dzięki temu mieliśmy okazję wdać się w niezwykle ciekawą rozmowę z mistrzem i usłyszeć dużo interesujących wypowiedzi. Oto niektóre z nich.

Trwa spotkanie z fanami - oj co się działo, gdy przyszedł czas na rozdawanie autografów...

- Obecnie polscy twórcy mają podobny problem, co kiedyś - krajowy rynek komiksowy praktycznie nie istnieje. Jak pan ocenia młodych polskich rysowników?

Grzegorz Rosiński: Oni istnieją, tylko są zupełnie zagubieni. Nie wiem, czyja to jest wina. Przyjechałem do Polski na najdłuższy chyba dotychczas okres czasu. Chciałem się zorientować, kto jest odpowiedzialny za to, że Polska jest krajem tylko pozornie europejskim. Kiedy przyjeżdżają tu moi przyjaciele, pierwsze co my, ludzie Zachodu robimy - wchodzimy do księgarni. Czego szukamy? Elementu kultury masowej dominującej na Zachodzie, a szczególnie w krajach frankofońskich, takich jak Francja, Belgia czy Szwajcaria romańska. Czyli komiksu. Zresztą w określeniu "kultura masowa" nie ma nic pejoratywnego, wręcz przeciwnie. Muszę się przyznać, że dla mnie głównie taka kultura istnieje. Nie interesuje mnie zupełnie kultura elitarna, będąca często oznaką pewnego kompleksu - opinii, że jeśli się nie robi czegoś konceptualnego i nie szuka nowych form, nie uczestniczy się w kulturze. Tymczasem ludzi nie interesują nowe formy, tylko dobre kino, dobra książka i dobry komiks. Tutaj tak rozumianej kultury masowej nie ma; wchodząc do księgarni nie dostrzega się komiksu. I w tym momencie człowiek Zachodu zdaje sobie sprawę z tego, że to jeszcze nie jest Europa. Kiedy na przykład udałem się na Dworzec Centralny, aby kupić bilet do Łodzi, zupełnie straciłem rozeznanie - wszędzie jakieś kioski, jakieś agresywne reklamy, nawet nie wiadomo gdzie są kasy biletowe. Same pozory, można powiedzieć - śmietnik Zachodu. Wiem, że narażam się na krytykę, zaraz zarzucą mi, że ledwie przyjechałem i już się wymądrzam. Ale tylko takimi metodami można coś wskórać. Dopóki komiks nie będzie istniał w Polsce, nie będzie istniała kultura masowa.

- W tej chwili na Zachodzie rynek komiksowy jest do tego stopnia nasycony, że trudno chyba wybić się debiutantom?

G.R.: Trudno się wybić, ale z zupełnie innego powodu. Popełniono zasadniczy błąd - przestano wydawać prasę komiksową. Kiedyś wszyscy znani obecnie artyści komiksowi zaczynali od gazet. W pewnym momencie gazety straciły czytelników, ponieważ ludzie czekali na albumy, aby przeczytać sobie całą historię. Doszło do zupełnej paranoi, sytuacji bez wyjścia - albumy są coraz droższe i bardziej luksusowe, tymczasem nawet dystrybutorzy mają wrażenie, że stali się sprzedawcami papieru - tomiki są coraz lepiej wydane, ale ich treść coraz mniej ciekawa. Ustalił się kącik wzajemnej adoracji między kolekcjonerami, księgarzami specjalizującymi się w komiksie, wydawcami i niektórymi autorami cieszącymi się z drogich, luksusowych wydań. Właśnie na tym polega problem tego rynku - on się zawęża. Ale może sobie w pewnym sensie na to pozwolić, ponieważ rynek popularny komiksu również istnieje. Wydaje mi się, że w Polsce młodzi chcą od razu robić komiks artystyczny. Obejrzałem prace kilku autorów - wspaniali ilustratorzy; niestety - nie są rysownikami komiksów. To bardzo dobrzy graficy, ze świetną kreską, ekspresją i warsztatem - wiem o czym mówię, gdyż sam jestem grafikiem, parałem się tym zajęciem przez lata, zanim rzuciłem się w szpony Kapitana Żbika. W ten sposób jednak nie spopularyzujemy komiksu. Sądzę, że jedyną możliwością jest to, co sprawiło, że ten gatunek zaistniał na Zachodzie - prasa komiksowa. Nie możemy przeskakiwać etapów. Tylko przez prasę możemy dać szansę młodym ludziom, żeby dali się poznać przez rynek. Potem dopiero wydawca widząc, że praca podoba się publiczności, wydaje ją w albumie.

- Czy zetknął się już pan z mangą? Jeśli tak, co pan o niej sądzi?

G.R.: Z początku manga nie podobała mi się. Byłem nawet lekko przerażony tym niezrozumiałym czymś, co trzeba czytać od prawej do lewej. Wydawcy przysłali mi wtedy tłumaczenia mangi wydane tak, jak w oryginale - czyli zupełnie, jakby kazali mi czytać książkę od tyłu. Obejrzałem trzy strony, nic nie zrozumiałem, rzuciłem to w kąt i strasznie się na mangę obraziłem. Później jednak, ponieważ wydawcy wciąż przysyłają mi jakieś darmowe albumy, zainteresowałem się tym zjawiskiem i doszedłem do wniosku, że manga jest bardzo ciekawa, zawiera interesujące elementy, które można wykorzystywać w pracach europejskich. Sama manga należy jednak do japońskiej, azjatyckiej kultury masowej. Nam się może wydawać, że rozumiemy japońską kulturę, że rozumiemy religię buddyjską... jesteśmy zafascynowani rzeczami, których nie rozumiemy i których nigdy prawdopodobnie nie zrozumiemy. To trochę tak, jak moda na kontemplację buddyjską. Jesteśmy przekonani, że zajmując się rzeczami, których nie rozumiemy, uczestniczymy w czymś wielkim...

- Rysuje pan w stylu realistycznym. Czy nie kusił pana nigdy powrót do stylu, jaki znamy z "Fantastycznych podróży"?

G.R.: Opowiem pani, jak wyglądało kiedyś moje lądowanie w Brukseli. Szukałem szczęścia w różnych wydawnictwach. Pomagał mi pewien Belg, który właściwie odkrył mnie w Warszawie, zdumiony, że tutaj "pod Uralem" żyje ktoś, kto umie rysować komiksy. Dałem mu fotokopie swoich prac, on wrócił do siebie i wysyłał je do różnych wydawnictw. Wydawcy odrzucali je oczywiście z gruntu, przede wszystkim dlatego, że nie znali takiej planety, jak Polska; poza tym na pewno byłem nasłany przez KGB. Zupełnie ich nie interesowałem; podejrzewam, że nawet tych prac nie przeglądali. Ale obaj byliśmy uparci. Mój przyjaciel pomagał mi bezinteresownie, ponieważ jak każdy Belg kochał komiksy. Nie znam Belga, który by tego nie kochał, to jest ich kultura narodowa. Odwiedziłem wydawnictwo Dupuis, które wydaje Spirou, potem byłem u Lombarda. Profil obu wydawnictw był nieco inny. Dupuis lansował Spirou i Fantasio, Asterixa i w ogóle twardo trzymał się tradycji frankofońskiej; natomiast Lombard preferował komiks realistyczny. Kiedy przyszedłem do Dupuis - a było to wtedy, kiedy już udało mi się nawiązać jakieś kontakty - powiedzieli mi, że dobrze rysuję "śmieszne rzeczy". Zacząłem dla nich pracować - to jeszcze nie były "Fantastyczne Podróże", tylko krótkie historie science-fiction, rysowane czasem do własnych scenariuszy, czasem we współpracy z kolegami, np. Jaroszyńskim, który pisał dla mnie takie krótkie historyjki. Natomiast tamtego dnia po południu przyszedłem do Lombarda i oni powiedzieli mi coś dokładnie odwrotnego - że jestem rysownikiem realistycznym i im to bardzo odpowiada. Jednego dnia raptem postawiono mnie przed wyborem czy mam być Rosińskim - prześmiewcą, humorystą, czy Rosińskim - rysownikiem realistycznym. Wybór nie był łatwy, ponieważ ja rysowałem właściwie wszystko. Pamiętam, że przecież jeszcze na studiach, jako młody gniewny, uprawiałem malarstwo konceptualne. Przez pewien czas pracowałem zarówno dla jednych jak i drugich. Ostatecznie zadecydowało chyba moje - zupełnie zresztą przypadkowe - spotkanie z Van Hamme'm, który jako jedyny scenarzysta z Zachodu mi zaufał. Na próbę zrobiłem dwie plansze do jakiegoś istniejącego już komiksu, o którym Van Hamme wiedział, że go nie wydałem. Zdecydował się napisać dla mnie scenariusz - najpierw była to krótka, trzydziestostronicowa zamknięta historia. Opublikowaliśmy to w gazecie. Mówiłem już, czym jest prasa dla młodych autorów. Dzięki publikacji krótkich odcinków, które nic nie kosztują wydawcę, autor zostaje poznany. Największy geniusz, który nie będzie publikowany, znika z rynku. Przestawi się na gry komputerowe, będzie robił wspaniałe rzeczy, ale nie w tym gatunku. Wtedy, dzięki listom czytelników, pociągnęliśmy dalej tę historię, która z początku nie była pomyślana jako długa seria (mowa o Thorgalu! - przypis red.).

- Czy czuje się pan przytłoczony własnym sukcesem?

G.R.: Nie, w żadnym wypadku przytłoczony. Ja umiem chować się przed tym wszystkim. To znaczy, potrafię zadbać o swoje sprawy, głównie dzięki mojej żonie. Uciekam z rynku, ale nie na tyle, żeby z niego zniknąć. Mogę sobie na to pozwolić; kiedyś jeździłem wszędzie tam, gdzie mnie zapraszano, obecnie wybieram. Mam świadomość, że w pewnym wieku, czasu zaczyna być coraz mniej i trzeba sobie z tego zdawać sprawę, trzeba go zacząć cenić. Jeżeli poświęcam swój czas, to tylko na rzeczy ważne, takie jak na przykład ten łódzki konwent. Traktuję go jako jedno z ważniejszych moich spotkań. (...) Zresztą sukces nie spotkał mnie nagle i nie wbrew mojej woli, nie z powodu okoliczności, nad którymi nie mógłbym panować. To się działo spokojnie i powoli. Gdyby mnie to żenowało, mógłbym zwolnić pracę. Nic mi nie

Na Festiwalu doszło do historycznego spotkania (którego to mieliśmy okazję być nielicznymi świadkami) "Papcia Chmiela", czyli pana Henryka Chmielewskiego, twórcę "Tytusa Romka i Atomka" oraz pana Grzegorza Rosińskiego.

przeszkadza zaprzestać rysowania, i tak jeszcze przez wiele lat mógłbym swobodnie żyć z moich praw autorskich. Sądzę, że na to zapracowałem. Wydawcy pytają mnie, czy mam receptę na sukces. Odpowiadam, że trzeba być skutecznym. Ale nie wiem, skąd to się bierze. Pracuję intuicyjnie. Najważniejsze przy rysowaniu jest dla mnie nie myśleć. Kiedy myślę, zaczynam spekulować i być nieszczery, zaczynam kombinować. Więc przy rysowaniu nie myślę, tylko czuję. Jestem w pewnym sensie impresjonistą. Kiedy nie kombinuję, rysuję szczerze i ta szczerość owocuje skutecznością. Ludzie, którzy odbierają rysowane przeze mnie historyjki - nie pisane, zawsze to podkreślam - odczuwają chyba podobne do moich emocje. Nie są zmuszani do rozszyfrowywania pewnych rzeczy. Nie szukają podtekstów, nie czytają między liniami. Prosta historia, trafiająca do każdego od siedmiu do siedemdziesięciu siedmiu lat, saga rodzinna, świetnie napisana, znakomicie puentowana. Van Hamme sugeruje mi, żeby każda strona była spuentowana, żeby była zamkniętym minikomiksem. Dlatego nie muszę myśleć - myśli za mnie scenarzysta. Nie mam żadnych kompleksów z tego powodu, że nie piszę własnych scenariuszy. Uważam to za zaletę, że nie mieszam się do cudzych spraw. Nie chcę być amatorem - mógłbym napisać scenariusz, ale nie robię tego świadomie. Mój zawód to rysowanie. Robię to najlepiej jak potrafię i w tej dziedzinie jestem zawodowcem. W pisaniu byłbym amatorem. Wiele osób nie zdaje sobie sprawy, czym jest zawód scenarzysty komiksowego. Przypomina pisanie scenariuszy filmowych; istnieje nawet timing, bo montaż strony należy moim zdaniem do scenarzysty. Często dyskutuję o tym z moimi kolegami, ponieważ są różne opinie na ten temat. Mówię, co ja o tym sądzę - kiedy czyta się profesjonalnie napisany scenariusz komiksowy, ma się wrażenie, że można by z tego zrobić film. A ja bym rysował storyboardy tego filmu, mając już precyzyjne kadry, plany i tak dalej. Wolę, żeby pisano mi dokładne scenariusze. Nie wszyscy scenarzyści zdają sobie z tego sprawę - łatwiej czasem napisać książkę niż dobry scenariusz komiksowy. To nie może być jedynie śmieszna historyjka, najchętniej z użyciem słów niecenzuralnych. (...) Dostrzegam w polskich scenariuszach, co mnie trochę boli, że kulturę tworzy ulica i autorzy na to przystają. Używają języka ulicznego zamiast odwrotnie - usiłować wpływać na ulicę. Trochę mnie to żenuje - przyznam się, że jeszcze nie widziałem w żadnym komiksie wydawanym we Francji tych słów, które tutaj są wszędzie. Thorgal się w ten sposób nigdy nie odzywał do Aaricii.

- Co pan sądzi o modnych ostatnio w komiksach efektach komputerowych?

G.R.: Mam wstręt do mody. Uważam, że wszystko co modne jest efemeryczne i przemija. Autor, który zdał się na modę, zostaje później z ręką w nocniku. Moda się zmienia, a on nie wie, co z tym zrobić i ma pretensję, że go nie doceniają. Co innego, gdyby szukał czegoś poza modą. Dlaczego Thorgal wciąż coraz lepiej się sprzedaje, skoro teoretycznie powinien być już niemodny? Znam jeszcze wiele innych serii, które przetrwają wszystko. Moda - to nie dla mnie. Mój syn jest designerem i często dyskutujemy na te tematy. Podzieliliśmy się rolami - ja trzymam się tradycji, a on bije się na barykadach nie wiadomo o co. Ale on w pewnym wieku też to zrozumie i zacznie szukać wartości uniwersalnych, humanistycznych. Kiedy kultura staje się antyhumanistyczna, przestaje być kulturą. A to niestety ostatnio dzieje się z większością gatunków. (...)

- Wróćmy do spraw wcześniejszych. Podobno, aby zostać rysownikiem Kapitana Żbika trzeba było wygrać konkurs ogłoszony przez Milicję Obywatelską?

G.R.: Kiedy? Na serio?! (śmiech)

- W jaki sposób pan został zaangażowany?

G.R.: To było tak - pewnego dnia przyszedł do mnie kolega i mówi: słuchaj, ty kiedyś rysowałeś komiksy. Przyznałem się niechętnie. Krytem się z tymi komiksami przez dziesięć lat, inaczej nie mógłbym być artystą. W tamtych czasach to było "być albo nie być" - albo się robi sztukę awangardową, albo zostaje się wykluczonym z kręgu elity kulturalnej. Zresztą to ukrywanie nie przychodziło mi trudno, wtedy o wiele łatwiej było wziąć taki smar do malowania podwozi samochodowych, który kolega przynosił do pracowni i wszyscy tym mazaliśmy. To było łatwiejsze niż rysowanie czegokolwiek. Tak więc ja mówię - no tak, robiłem komiksy. A kolega na to: słyszałem, że teraz Sport i Turystyka wydaje coś takiego. Tak więc po cichu, patrząc czy nikt za mną nie idzie, poszedłem do wydawnictwa. Przychodzę tam, przedstawiam się pani Lange, która była tam redaktorką: - Dzień dobry, Rosiński moje nazwisko... i słyszę: - Pan Rosiński! Przecież my pana wszędzie szukamy, rozsyłamy listy. Podobno pan rysował kiedyś komiksy... - No tak, rysowałem... - mówię. - Proszę pana, komiks wygląda o tak - pokazuje mi pani redaktor jakąś makulaturę, odpady z ciężarówek, bodajże po szwedzku. - Tutaj na żółto jest to, co narrator mówi, a tu wychodzi taki dymek i to mówi ten narysowany ludzik. - No dobrze, proszę pani - mówię - spróbuję. - I tak się zaczęło. Nie mieli właściwie nikogo. Zaczął to rysować człowiek, którego w ogóle nie znałem, ja wkroczyłem chyba w trzecim zeszycie. Szło mi to bardzo nieudolnie. Poza tym ciągle było tego za mało, a oni chcieli wydawać kolejne zeszyty. Więc powiedziałem im: - Mam takiego kolegę z liceum, nazywa się Bogusław Polch, spróbuję go odnaleźć. - On nie kontynuował studiów plastycznych i straciłem z nim kontakt. Odnalazłem go i mówię: - Słuchaj, ty jesteś świetny rysownik. A on na to: - Jaki rysownik? Dziesięć lat nie miałem ołówka w ręku. Poprosiłem go: - Chodź, rzuć to wszystko, będziesz grafikiem. - Poszliśmy, kupiliśmy papier i Boguś zaczął rysować kapitana Żbika. I w ten sposób stał się znakomitym rysownikiem. Próbowaliśmy potem razem z kolegami załatwić w Ministerstwie pozwolenie na wykonywanie zawodu i udało się. Dzięki temu mieliśmy Funky Kovala i inne rzeczy, bo inaczej Polch tylko by śrubki wkręcał.
(...)

Byłem wtedy grafikiem, ilustrowałem wiele książek, między innymi podręczniki; robiłem masę rzeczy. Komiks był moją pasją. Wiedziałem, że jestem do tego stworzony, tylko próbowano to ze mnie przez dziesięć lat studiów plastycznych wykorzenić. Prawie im się udało. Kiedy zacząłem rysować Kapitana Żbika, musiałem bardzo ze sobą walczyć. Potem stopniowo robiłem coraz mniej ilustracji na polski rynek, w końcu zupełnie to zarzuciłem, gdy nawiązałem kontakty z Zachodem. Nie miałem po prostu na to czasu. Całkowicie pochłonął mnie rytm i odpowiedzialność pracy dla prawdziwego wydawcy komiksów.
(...)

- Sześć odcinków Żbika narysował pan w ciągu jednego roku. To dużo czy mało?

G.R.: Nawet nie pamiętam, jakie to było tempo. Obecnie staramy się z moim scenarzystą zachować rytm dwóch albumów na trzy lata. To daje w sumie około dwóch albumów rocznie, ponieważ oprócz Thorgala robiłem też inne rzeczy - Hansa, czyli w wersji polskiej Yansa - ja zmieniłem to imię, bo uważałem, że trzeba, tutaj jeden Hans Kloss już jest i wystarczy. Wlicza się w to także Sznin-

A tutaj Ina (jak zwykle Błękitna, a jakże!) podczas zasypywania mistrza podchwytliwymi pytaniami. Oj dała się podejść nasza czarodziejka, gdyż w pewnej chwili trzymany pod ręką egzemplarz "Kawaii" trafił w ręce pana Grzegorza (tutaj należy pochwalić za niezły refleks naszą gwiazdę) i co się okazało...??? - "Porco Rosso - bardzo dobry film!" - stwierdził pan Grzegorz, zatrzymując wzrok na dłuższą chwilę na jednej ze stron... niestety, byłem tak oszołomiony tą uwagą, że nie zdążyłem uwiecznić tej chwili na zdjęciu!

kiel, który był mniej więcej odpowiednikiem trzech albumów, różne inne historyjki rysowane na rozmaite okazje. Teraz doszedł też Sioban, w pierwotnym zamierzeniu one-shot, który stał się miniserią z powodu ogromnych nacisków ze strony czytelników. Tymczasem ja chciałem narysować tylko pojedynczą historię, podładować baterie, a potem zaatakować z innej flanki Thorgalem, bogatszy o nowe doświadczenie. To samo dzieje się z tym moim westernem, o którym wszyscy dookoła mówią, a ja jeszcze nie mam scenariusza. (...)

Z moim scenarzystą, Van Hammem świetnie się jednak zgadzamy. On tak doskonale nie umie rysować, jak ja doskonale nie umiem pisać. Jesteśmy całkowicie komplementarni, żadne z nas nie wchodzi w kompetencje drugiego. Nigdy nie wtrącam się do jego scenariuszy, nie chcę nawet wiedzieć, co on mi napisze. Mam do niego pełne zaufanie. Van Hamme to bóg dla innych scenarzystów na Zachodzie. Jest poza wszelką konkurencją. (...) Nie mam powodu, aby szukać innego autora, zwłaszcza, że on pisze dla mnie. (...) Mamy coś w rodzaju telepatii. Pierwszy dowód, to był nasz identyczny numer telefonu, jego w Brukseli i mój w Warszawie. Mój był, co prawda sześciocyfrowy, a jego siedmiocyfrowy, ale ten sam, tylko przedzielony szczęśliwą siódemką. Jesteśmy idealną parą, drugiej takiej chyba nie ma, bo wiem, że scenarzyści ciągle się kłócą z rysownikami. Znamy swoje kompetencje. Ja się nie wtrącam do jego tekstów, czytam je dopiero, kiedy zaczynam pracę, z ołówkiem w ręku. Czasami on mi je przysyła, a ja długo nie chcę zaglądać - nie chcę wiedzieć, kto kogo zabił i w jaki sposób. Kiedy zaczynam rysować, pragnę przekazać odbiorcy ten sam stan ducha, jaki mam w trakcie czytania, tę samą fascynację historią. Dlatego moje notki przy scenariuszu są dla mnie jak Biblia. Staram się niczego z tego nie stracić. Wydaje mi się, że to później funkcjonuje. To jest też kolejny element skuteczności. Bardzo lubię moją pracę i mojego wydawcę; jeśli już nawiązuję z kimś współpracę, jest to kontakt bardzo ścisły. Jeśli bym go obrażał to tak, jakbym obrażał samego siebie. Nie wyobrażam sobie, jak autor może coś robić i jednocześnie wyklinać na swojego wydawcę i scenarzystę. (...)

Staram się być niewidzialny w tym wszystkim. On jest autorem książki, a ja jestem przekazem, szukam jak najbardziej skutecznych środków, aby dotrzeć do odbiorcy poprzez mój rysunek. Dlatego nie można oddzielać scenariusza od rysunku. (...)

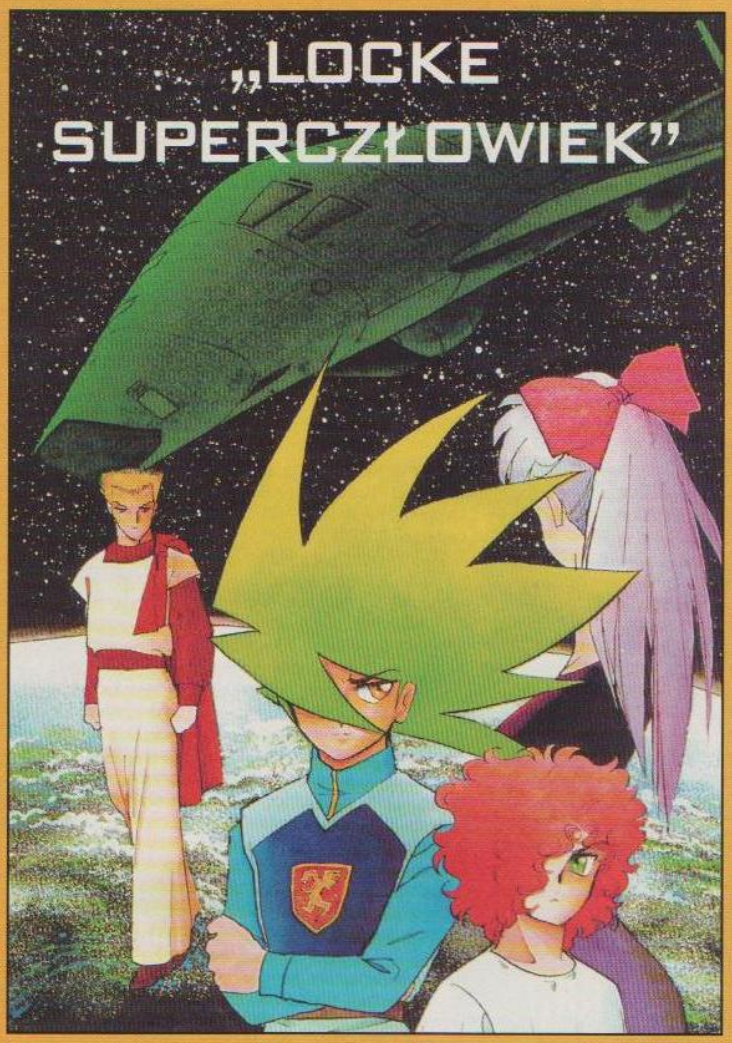
- Kontrakt na wydawanie Thorgala sięga ponoć do roku 2006...

G.R.: Niezupełnie kontrakt, ale rzeczywiście mam bardzo precyzyjne projekty aż do tego roku. (...) Uparłem się teraz, żeby odpocząć, myślałem, że będę miał trochę wolnego czasu, ale okazało się, że nie tylko ja na to czekałem - wszyscy, dla których poprzednio nie miałem czasu, teraz mnie dopadli. Stoczyła się na mnie lawina różnych zadań, poza tym to się zbiega z rokiem Thorgala we Francji. Promocja w MacDonaldach, olbrzymie billboardy, wszędzie było tego pełno. (...) W Paryżu kręcą film rysunkowy, o którym do tej pory niewiele wiem, teraz miałem dostać do niego materiały. Japończycy mają się tam zajmować animacją (Thorgal i anime za jednym zamachem!!!! -_- Produkcja specjalnie dla mnie!!! - przyp. Ina), już zaczęli, więc muszą skończyć. To koprodukcja i bardzo długa historia. Wyjdzie także CD z muzyką Thorgala, bardzo piękną zresztą. Słyszałem, że Universal będzie tę płytę rozprowadzał. Czeka mnie więc jeszcze zrobienie okładki. Okazuje się, że ten niemodny Thorgal z realistyczną kreską robi niesłychaną furorę na Zachodzie. To jest bardzo miłe, ale nie chciałbym, żeby to skomplikowało mi rytm pracy. Myślę jednak, że sobie poradzę.

W konferencji prasowej uczestniczyli:

Aleksandra Janusz (Ina, Błękitna Czarodziejka)
Paweł Musiałowski (Mr Jedi)
Foto: Mr Jedi

WYDAWNICTWO 和猫 WANEKO PRZEDSTAWIA:



Jest to wielotomowa epopeja kosmiczna o bohaterze obdarzonym cechami medium (ESP-er), walczącym o taki świat i społeczeństwo, w którym ESP-er może żyć jak zwykły człowiek. Komiks ten jest nie tylko doskonałym utworem SF, ale także wyrafinowanym opisem starć politycznych pomiędzy Federacją Ziemską, Imperium Galaktyki, Song Of Earth itp., przypominających, jako żywo, politykę współczesną.

Opowieść została zaczęta przez YUKI HIJIRI 30 lat temu, urosła do prawie 40 tomów i wciąż jeszcze jest kontynuowana!

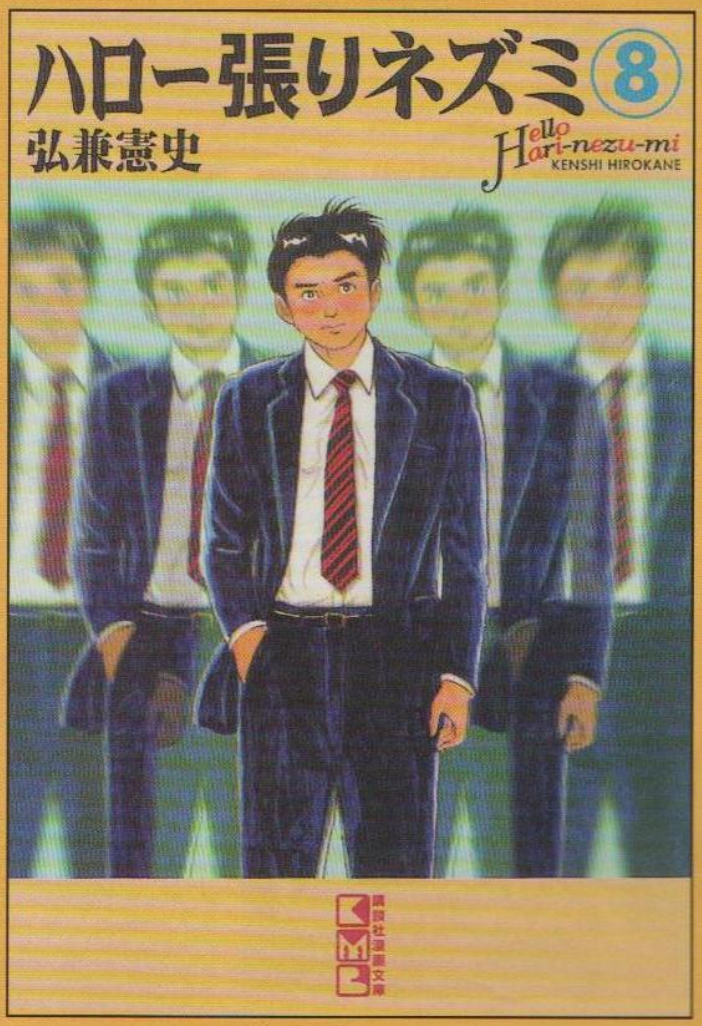
„Locke superczłowiek”
będzie się ukazywał co miesiąc.

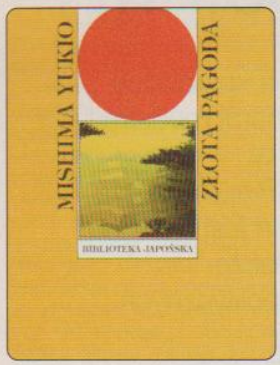
Zainteresowanych zapraszamy na naszą stronę internetową: www.yo.rim.or.jp/~waneko/

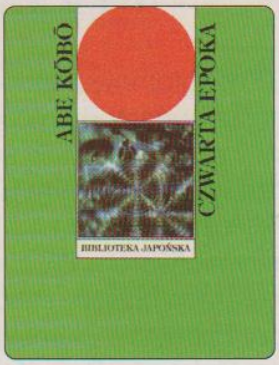
Polecamy również strony w języku angielskim:
member.nifty.ne.jp/Rei/index.htm
www.ex.org/3.6/04-feature_locke1.html

„Tu detektyw Jeż”
jest serią opowiadań kryminalno-sociologicznych autorstwa KENSHI HIROKANE, których bohaterem jest młody detektyw i jego przyjaciele z małej agencji detektywistycznej Akatsuka. Książka wciąga jak kryminał. Mimo to trudno jednoznacznie zakwalifikować ją do tego gatunku. „Tu detektyw Jeż” nie opowiada bowiem o przestepstwie, a raczej o życiu codziennym, o ludzkich małych i dużych tragediach i szczęściach, o miłości, słabości i sile człowieka. Może dlatego realia japońskie zupełnie nie przeszkadzają w zrozumieniu intencji autora i polski czytelnik jest w stanie odebrać te opowiadanka równie dobrze jak japoński. Tak samo uśmieje się z pogodnego humoru i zapewne tak samo wzruszy.

Uwage miłośników komiksu na pewno zwrócą bardzo realistyczne i perfekcyjnie wykonane rysunki.





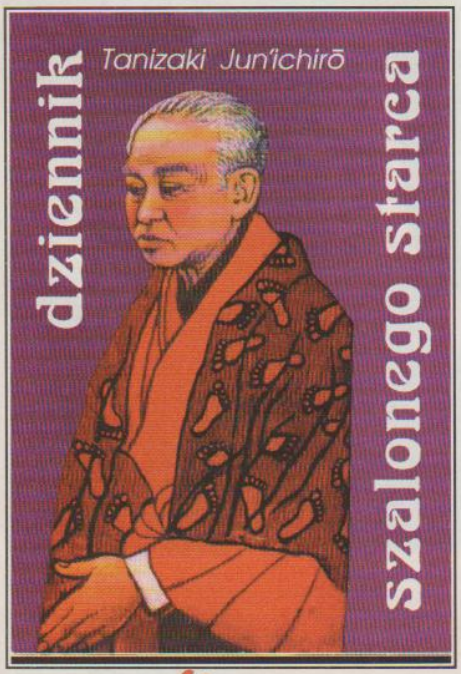


Literatura japońska w Polsce

Oczywiście wiem, że w normalnych książkach jest trochę więcej liter i o wiele mniej obrazków, jednak mimo to warto czasem w jakąś konkretniejszą "knigę" się zagłębić. Nie mam oczywiście zamiaru na naszych łamach namawiać nikogo do zwykłych plików białego papieru, pokrytych jednolicie czcionką (to są właśnie książki moi mili). Chciałbym tylko zwrócić uwagę wszystkich zainteresowanych, że oprócz znanego wszem i wobec faktu, iż Japończycy świetnie rysują, to na dodatek zdarza im się także świetnie pisać. I to zdarza się stosunkowo często.

"A cóż takiego mogliby oni napisać, o czym my nie wiemy?" - spytacie. "A mogliby (brzmi jak Ghibli, prawda?), mogli" - odpowiem. Ale do rzeczy. Mało kto wie (choć mam nadzieję, że się mylę), że w naszym kochanym, zapomnianym przez Kodanshę i innych wielkich wydawców z Wysp, kraju działa bardzo ciekawe wydawnictwo. Wydawnictwo to nazywa się Wilga i prowadzi cykl wydawniczy o donośnie brzmiącej nazwie - "Biblioteka japońska". Co dziwne, cykl ten ukazuje się od roku 1994 i chyba jeszcze nikt na łamach Kawaii o nim nie wspomniał, a wierzcie mi, naprawdę warto. Na początku chciałbym najzwyklej w świecie wymienić tytuły, które dotychczas z tej serii się ukazały:

- Abe Kobo "Kobieta z wydm" (Suna-no onna, 1962), w tłumaczeniu profesora Mikołaja Melanowicza (pierwsze wydanie tej książki ukazało się nakładem PIW-u).
- Tanizaki Jun'ichiro "Dziennik szalonego starca" (Futen-rojin-nikki, 1961-1962) w tłumaczeniu profesora Mikołaja Melanowicza (pierwsze wydanie ukazało się nakładem PIW-u).
- Mikołaj Melanowicz "Tanizaki Jun'ichiro - japoński most snów" (dotowana przez Takashima Foundation, książka ta jest wyjątkiem w całym cyklu; nie jest ona bowiem, jak łatwo się zorientować, dziełem japońskim, a monografią wybitnego, nieżyjącego już (1965) japońskiego pisarza).
- Oe Kenzaburo "Futbol Ery Manen".
- Abe Kobo "Schadzka", 1995 (Mikkai, 1977, wydawca - Shinchosha, Tokyo), w tłumaczeniu profesora Mikołaja Melanowicza (dotowana przez The Saison Foundation, Tokyo).
- Murakami Haruki "Przygoda z owcą", 1995 (Hatsuji-o meguru boken, 1982, wydawca - Kodansha Ltd.), w tłumaczeniu Anny Zielińskiej-Elliott.
- Abe Kobo "Czwarta epoka", 1996 z ilustracjami Abe Machi (Daiyon Kampyoki 1959), w tłumaczeniu profesora Mikołaja Melanowicza (dotowana przez The Saison Foundation, Tokyo).
- Mishima Yukio "Złota Pagoda", 1997 (Kinkakuji, 1956), w tłumaczeniu Anny Zielińskiej-Elliott (przekład dotowany przez The Japan Foundation).
- Abe Kobo "Urwisko czasu", 1998 (wyboru utworów dokonał profesor Mikołaj Melanowicz), w tłumaczeniu Mikołaja Melanowicza, Estery Żeromskiej, Henryka Lipszyca, Moniki Jury-Kołodziejczyk.
- Murakami Haruki "Koniec świata i Hard Boiled Wonderland", 1998 (Sekai-no owari-to hado boirudo wandarando, 1985, wydawca - Kodansha Ltd.), w tłumaczeniu Anny Horikoshi (dotowana przez The saison Foundation, Tokyo).



W przygotowaniu (według zapowiedzi Wilgi) znajdują się obecnie następujące tytuły:
- Kawabata Yasunari "Śpiące piękności".
- Kawabata Yasunari "Tysiąc żurawi".
- Endo Shusaku "Samuraj".

Analizując ukazujące się w wyżej wspomnianym cyklu tytuły, nasuwa się refleksja, iż prowadzony jest on niejako trójtorowo (piękne słowo). Wydaje się, że główny nacisk kładziony jest na wybitnego twórcę Abe Kobo, co dodatkowo powinno skłonić miłośników mangi do lektury, gdyż część utworów tego autora, ta należąca do nurtu fantastyki, według mnie, bardzo zbliżona jest do utopijnych wizji światów, kreowanych przez twórców anime. Mam tu na myśli przede wszystkim takie dzieła jak "Schadzka", "Czwarta epoka", "Życie poety" czy "Za zakrętem". Niestety teraz nie ma miejsca na to, by dokładniej przyjrzeć się tym utworom, lecz Abe Kobo jest pierwszym pisarzem, którym mam nadzieję się zająć, zaraz jak tylko nadarzy się ku temu okazja.

Drugi w kolejce jest Murakami Haruki. Stosunkowo młody pisarz (ur.1949), którego styl określony jest jako "forma pośrednia między tradycyjną, wysoce wyrafinowaną powieścią, a fantastyczną i niesamowitą relacją rysunkową manga." (cyt. Za: Mikołaj Melanowicz "Przygoda z owcą - Posłowie"). Powodów, ze względu których chciałbym opisać twórczość tego autora, więcej chyba wymieniać nie trzeba. Natomiast niecierpliwych już teraz odsyłam do forum dyskusyjnego, poświęconego Murakamiemu w dziale literatury i pisarzy w serwisie www.netbabbler.com.

Trzecim wybitnym autorem, zaliczanym w tej chwili do klasyki (podobnie jak Abe) literatury japońskiej, jest Tanizaki. Jemu właśnie chciałbym poświęcić kolejny artykuł, jednak nim to się stanie, mam nadzieję zdobyć więcej materiałów źródłowych, gdyż monografia autorstwa profesora Melanowicza, choć bardzo ciekawa, jest jednak do tego celu niewystarczająca.

Ktoś mógłby zapytać, co takiego jest w tych książkach, że tak zawzięcie o nich piszę. Cóż, oprócz faktu, iż są one dziełami Japończyków, co jak przypuszczam, dla wszelkiej maści miłośników mangi i anime ma istotne znaczenie, to istnieje jeszcze jeden powód. Otóż, uważam się za osobę (w miarę) czytającą, jednak to, co stało się z moim pojęciem o literaturze po czerwcu 1998 roku określić można mianem rewolucji. Pierwszą poważną japońską lekturą, z jaką miałem do czynienia, była "Czwarta epoka" Abe Kobo. Po kilku stronach ciekawości, następnych kilku irytacji doszedłem do zdumiewającego odkrycia. Nigdy wcześniej nie zetknąłem się z takim sposobem pisania, z takim stylem, taką narracją. Nie jest to bynajmniej pusty zachwyt, a raczej zaskoczenie. Zaskoczenie, że coś mogło istnieć tak blisko mnie, przez tak długi okres czasu, a ja o tym nie miałem nawet zielonego pojęcia. Nie chcę porównywać tych utworów do czegokolwiek, pisząc dajmy na to, że to taki "poetycki Gibson" czy "plastikowy Orwell". Nie, nic z tych rzeczy. To jest po prostu świeże. I póki co, na tym poprzestańmy.

Na koniec pragnę jeszcze zaznaczyć, iż oprócz podanych przeze mnie wydań książek japońskich autorów, istnieją wydania starsze np. PIW-u. Poza tym Biblioteka Japońska w kręgu swoich zainteresowań zamyka jedynie japońską literaturę współczesną, pozostawiając wielkich, dawnych twórców takich, jak Murasaki Shikubu i jej "Genji-monogatari" albo Ihara Saikaku, autora "Kobiety, która żyła dla miłości", nietkniętych. Przypuszczam, że dla chcącego znalazłoby się coś jeszcze, o czym nie wspomniałem. Na przykład jakieś opowiadania w różnego rodzaju miesięcznikach literackich i takich tam. Niemniej to, czego już dotknąłem, daje i tak ogromne pole manewru. A przede wszystkim jest dostępne. Zapraszam do księgarń.

W ostatniej chwili pomyślałem sobie, że istnieje jeszcze jeden pisarz, o którym warto wspomnieć. Jest nim Kazuo Ishiguro. Co prawda jest to autor brytyjski i w dodatku piszący po angielsku, to jednak jedna z jego książek z pewnością jest godna polecenia miłośnikom kultury japońskiej. Chodzi mianowicie o "Pejzaż w kolorze sepii" (A Pale View of Hills, 1983), wydany w roku 1995 przez wydawnictwo Rebis w cyklu Salamandra. Jest to opowieść o Etsuko, japońskiej wdowie mieszkającej w Anglii, którą prześladują wspomnienia o samobójstwie córki. Powraca ona myślami do lata w Nagasaki, kiedy wraz z przyjaciółmi próbowała odbudować zniszczone przez wojnę życie. Wtedy w jej życiu pojawia się Sachiko i jej córka - Mariko...

Niestety pora kończyć, jednak z nadzieją, że będzie jeszcze okazja do dokładniejszego przyjrzenia się współczesnej literaturze japońskiej. Oby jak najszybciej.

Bartek Kędzierski

Wielka PROMOCJA

MANTA

Oferta ważna do wyczerpania zapasów!

Angielskie wersje językowe!

SLAYERS

69,90

STREET FIGHTER II

69,90

VAMPIRE
PRINCESS MIYU
Vol. 1, 2

69,90

AKIRA

69,90

MACROSS PLUS

69,90

MD GEIST

59,90

FATAL FURY

63,90

SAMURAI SHODOWN

59,90

DIGITAL DEVIL STORY

63,90

FATAL FURY

69,90

HENTAI (EROTYKA)

63,90

SOL BIANCA

63,90

GHOST IN THE SHELL

69,90

MACROSS

69,90

Oferta specjalna

UROTSUKIDOJI III
OVERFIEND III
Vol. 1-4

Zestaw tylko 199,90 zł
Kaseta 63,90 zł

MACROSS 2 EPS
Vol. 1-3

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

FINAL FANTASY

Kaseta 29,90 zł

PLASTIC LITTLE

Kaseta 63,90 zł

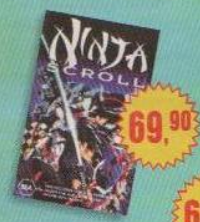
BATTLE SKIPPER
Vol. 1-3

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

RANMA 1/2 OAV
Vol. 1-3

Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

NINJA SCROLL



69,90

69,90

YOU'RE UNDER ARREST
Vol. 1

63,90

BUBBLEGUM CRISIS
Vol. 1

63,90

Fanzin

5,00

nr 1

63,90

63,90

VAMPIRE
PRINCESS MIYU
Vol. 1, 2

RIDING BEAN

APPLESEED

Wyłączny dystrybutor KISEKI Films, MANGA Entertainment i Madman Entertainment w Polsce:
MANTA
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl

Wyłączna sprzedaż wysyłkowa:
tel. (0-22) 643-34-80 pon.-pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰

* nie wysyłaj pieniędzy za zamówione kasety zapłacisz przy odbiorze! *
* do ceny należy doliczyć koszty przesyłki ok. 9 zł *
* średni czas dostawy - 5-7 dni !!! *
* ceny zawierają podatek VAT *
* możliwość zamówień listowych i mailowych *

ROK 2000

ROKIEM OGNISTEGO SMOKA

Część pierwsza

"Gdy smok opuści chmury, nawet mrówka może być dla niego groźna..."

przysłowie wschodnie

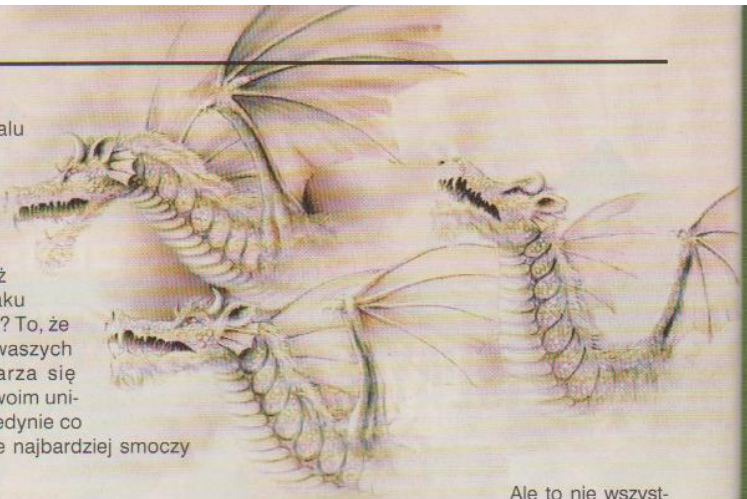
Czasami jestem przerażony, gdy zdam sobie sprawę, jak szybko mija czas. Niedawno pisałem artykuł na temat roku zająca, a tu już puka do drzwi smok. I to nie byle jaki...

Smok sam w sobie jest symbolem władzy, potęgi i żywiołowości. Na smoczych tronach zasiadali przez wieki chińscy cesarze. Koronowani synowie smoka nigdy nie dotykali ziemi, by nie sprowadzić na nią klęski... Traf chciał, że patronem przełomu wieku będzie nie jakieś łagodne stworzonko rzędu małpki czy króliczka, ale pan chmur i gromów. Bo trzeba wam wiedzieć, że smok dalekowschodni przypomina swoich europejskich krewniaków jedynie w tym, że również okazjonalnie zieje ogniem.

Chiński smok nie zamieszkiwał jaskiń i nie porywał księżniczek. Był mieszkańcem niebosiężnych gór lub oceanów. Rogatą, wąsatą i pokrytą łuską bestią, przemykającą między burzowymi chmurami. W dodatku smok z roku 2000 nie jest w żywiole ziemi czy powietrza. Nic z tych rzeczy... Przez dominującą część roku gościć będziemy smoka ognistego, a zatem najgroźniejszego i najbardziej obfitującego w nagłe zmiany losu.

Nie chciałbym się powtarzać skąd wzięły się zwierzęta w chińskim, a potem w całym dalekowschodnim zodiaku... I dlaczego nie ma wśród nich kota. O tym pisałem już w zeszłym roku, a zatem ciekawych odsyłam do numeru pierwszego "Kawaii" z 1999 roku (str. 46-47).

Przypominam jedynie, że znaków i zwierząt mamy dwanaście, a każde zwierzę może wystąpić pod protektoratem jednego z pięciu żywiołów (drewna, ognia, ziemi, metalu lub wody). Dwanaście znaków, z których każdy może być w towarzystwie jednego z pięciu żywiołów (12x5), daje w sumie sześćdziesiąt kombinacji i tyle też lat wynosi pełny cykl zodiaku wschodniego. Co to oznacza? To, że rok charakterystyczny dla waszych urodzin (np. smok) powtarza się wprawdzie co 12 lat, ale w swoim unikalnym żywiole (np. ognia) jedynie co lat 60. Więc rok 2000 będzie najbardziej smoczy dla osób kończących 60 lat.



W tym numerze podamy horoskop dla wszystkich znaków na rok 2000. Ponieważ "Kawaii" ukaże się w grudniu, daje Wam to trochę czasu na przygotowania. W następnym numerze charakterystyki smoków zarówno płci pięknej jak i płci, hmmm... koniecznej z punktu genetyki. Podamy również z kim najlepiej powinny się smoki związać w uczuciach i interesach. Takiej wiedzy nigdy z wiele.

Co niesie smoczy rok (1964 rok i co 12 lat) **SMOK**om? Zaskoczy was i to pozytywnie. Żadne ryzyko w tym roku nie będzie zbyt wielkie. Niespodzianki, niespodzianki i jeszcze raz niespodzianki...

I jak zawsze na koniec kilka uwag, czego w ognistym i smoczym roku 2000 mogą się spodziewać inne znaki, które nie załapały się na przełom wieku.

Zaczniemy od najmniejszego zwierzątka, czyli szczura:

SZCZUR (1960 rok i co 12 lat), mimo niewielkiego podobieństwa do opiekuna tego roku, szczur może się spodziewać wszystkiego co najlepsze we wszystkich możliwych dziedzinach działalności.

WÓŁ (1961 rok i co 12 lat), mimo teoretycznych trudności nie powinny rezygnować. Sukces już widać na horyzoncie. Nie bagatelizujcie nowych znajomości, mogą się przydać.

TYGRYS (1962 rok i co 12 lat), zawsze konkurował ze smokiem pod względem potęgi znaku. Może dlatego rok 2000 będzie dla niego rokiem bardziej niż przeciętnym. Tak przeciętnym, że żaden tygrys nie powinien w nim ryzykować majątku...

Zupełnie odwrotnie rok ułoży się strachliwemu **ZAJĄC**zkowi (1963 rok i co 12 lat), dla którego zapowiada się okres bogaty w wydarzenia. W przeważającej części pozytywnie zmieniających przyszłość.

WĄŻ (1965 rok i co 12 lat), zalecamy daleko posuniętą ostrożność w interesach. Macie jeszcze ponad 2 miesiące czasu, żeby porobić oszczędności. Pierwsza połowa roku może ich wymagać.

KOŃ (1966 rok i co 12 lat), może liczyć na to, że jego pracowitość i zaangażowanie zostaną wreszcie docenione. Ponadto konieczne będzie otwarte serce dla wszystkich znajomych... Nawet tych dalszych i dawno niewidzianych...

Nerwowość i nadmiar obowiązków to rzeczy, których może się obawiać **OWCA** (1967 rok i co 12 lat).

Ale to nie wszystko... Oglądajcie się dobrze, by nie przegapić przebiegającej obok nowej miłości...

Nauka i jeszcze raz nauka... Teoretycznie nieprzydatna i nie do wykorzystania... Ale tylko na razie. Doświadczenie to cenna rzecz i w przyszłości zaowocuje **MAŁPOM** (1968 rok i co 12 lat) konkretnymi sukcesami i uznaniem w pracy.

W pracy **KOGUT** (1969 rok i co 12 lat) powinien uważać na wodę sodową. Zwłaszcza tą, która go potrafi uderzyć w okolice czerwonego grzebyka. Sukcesy, uznanie i awanse mogą się nagle skończyć. Prywatnie rok należący do najszczęśliwszych...

Uwaga i ostrożność... **PSY** (1958 rok i co 12 lat) przeżyją ten rok pod znakiem ciągłego stresu... Poszukajcie sobie towarzystwa, w którym łatwiej będzie go znieść... Parafrazując "Wielkiego Szu" - "Żyjcie tak, jakby wszyscy chcieli was zabić"...

Natomiast **ŚWINIA** (1959 rok i co 12 lat) może podejść do roku 2000 z całkowitym optymizmem. Niewiele jest dla niej tak dobrych lat jak nadchodzący rok. Uznanie, wielbiciele i miłość... Czy potrzeba więcej do szczęścia?

Potraktujcie to jako niezobowiązujące rady... Ale uwaga... Doświadczenia kilku tysięcy lat chińskiej astrologii do czegoś jednak zobowiązują. Z życzeniami wszystkiego tego co najlepsze i co wywoła u Was uśmiech, kończę ten rok i dodaję japońskie przysłowie - "Postępuj szlachetnie, a wrota szczęścia staną otworem".

Akemashite, omedeto gozaimasu!...

Darek Styrna

Bibliografia:
M. Derenicz - Japonia Nippon - "Nasza Księgarnia" W-wa 1977;
R. Danyliuk - Horoskop Chiński - Astrum, Wrocław 1997;
J. Tubielewicz - Mitologia Japonii - W-wa 1977;
M. Babiński - Japonia pod znakiem... - cykl artykułów, "Przekrój" 1978-1980.

Uwaga! Masz okazję zamówić KOMPENDIUM KAWAII oraz KAWAII CD SPECIAL w specjalnej ŚWIĄTECZNEJ PROMOCJI!

Spójrz na dołączony obok przekaz. Możesz zamówić KOMPENDIUM KAWAII lub KAWAII CD SPECIAL osobno, ale możesz również wziąć udział w ŚWIĄTECZNEJ PROMOCJI i zamówić obie te rzeczy jednocześnie, a dzięki temu otrzymasz:

- Kawaii CD3!
- Kompendium Kawaii wraz z "autografem niespodzianką"!
- Kawaii CD Special

Zasady zamawiania

1. Prosimy o BARDZO CZYTELNE I DOKŁADNE wypełnienie przekazu.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Stawiając znak X w odpowiednich polach, dokonaj zamówienia. Możesz zamówić:
   - Kompendium Kawaii (25 zł)
   - Kawaii CD Special (25 zł)
   - lub skorzystać ze ŚWIĄTECZNEJ PROMOCJI i zaznaczyć pole trzecie, zamawiając w ten sposób specjalny zestaw Kompendium Kawaii i Kawaii CD Special.
4. Nie zapomnij wpisać numeru PIN. (*)
5. Z drugiej strony przekazu wpisujemy ŁĄCZNĄ kwotę za zamówione produkty. Jeszcze raz przypominamy o dokładnym i czytelnym wypełnieniu przekazu.
6. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić kwotę za zamówione towary. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
7. Nie przyjmujemy zamówień listownych, ani telefonicznych. Uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Inne zamówienia NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!

Reklamacje i pytania

Należy kierować pod adresem redakcji (uwaga! - zmieniliśmy adres! - patrz: stopka!), listownie (z dopiskiem na kopercie: "Świąteczna promocja - reklamacja"), telefonicznie: (071) 34-120-83, lub e-mailem: dan@silvershark.com.pl

*) Po co PIN?

Każda osoba składająca zamówienia w naszym wydawnictwie, otrzymuje numer PIN, czyli swój Numer Identyfikacyjny. W razie jakichkolwiek zapytań dotyczących zamówień, lub reklamacji, należy oprócz swoich danych osobowych podać również numer PINu.

Zamawiam

- ☐ Płytę Kawaii CD Special — 25,00 zł
- ☐ KOMPENDIUM KAWAII — 25,00 zł
- ☐ ZESTAW ŚWIĄTECZNY KAWAII (Kompendium + CD Special + CD 3) — 50,00 zł

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Kawaii

Zamawiam

- ☐ Płytę Kawaii CD Special — 25,00 zł
- ☐ KOMPENDIUM KAWAII — 25,00 zł
- ☐ ZESTAW ŚWIĄTECZNY KAWAII (Kompendium + CD Special + CD 3) — 50,00 zł

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Kawaii

Zamawiam

- ☐ Płytę Kawaii CD Special — 25,00 zł
- ☐ KOMPENDIUM KAWAII — 25,00 zł
- ☐ ZESTAW ŚWIĄTECZNY KAWAII (Kompendium + CD Special + CD 3) — 50,00 zł

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Kawaii

Zamawiam

- ☐ Płytę Kawaii CD Special — 25,00 zł
- ☐ KOMPENDIUM KAWAII — 25,00 zł
- ☐ ZESTAW ŚWIĄTECZNY KAWAII (Kompendium + CD Special + CD 3) — 50,00 zł

PIN

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł .....

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
groszy jak wyżej
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek .....
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł .....

Kawaii KONTAKT

(redaguje: Mangosia)

Regulamin:

1. Anonse do rubryki "Kawaii Kontakt" nadsyłamy wyłącznie na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.
2. Anons nie powinien przekraczać trzystu znaków oraz ogłoszeń zawierających oferty handlu hurtowego oraz sprzedaży, kupna, wymiany wydawnictw pirackich.
3. Anonse będą umieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
4. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
5. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Mam trzynaście lat i uwielbiam "Evangeliona". Piszcie! Proszę o znaczek zwrotny. Shinji, Marcin Jaroszonek ul. Portowa 16/2, 66-131 Cigacice.

Sprzedam mangi po włosku: "Dominion", "RG Veda", "X", "Urusei Yatsura", "Rumic World", "City Hunter", "Street Fighter II", "Maison Ikkoku", "Amici", "Slayers", "Toriyama World", "Bakuretsu Hunter" i in. Chcesz otrzymać pełną listę - napisz: selenity@poczta.onet.pl.

Chciałbym kupić film "Ghost in the Shell". Wszystkich chętnych proszę o kontakt: mactroj@polbox.com, Maciej Trojanowski, ul.Wojskowa 18/6, 60-802 Poznań, tel.865-65-62.

Piszcie! Moje ulubione tytuły: "Slayers", "Eva", "X", "Ranma1/2", "Dragon Ball", "Armitage III", "Tenchi Muyo" i wiele innych... Adres: Milena "Ruda" Ryniec, ul.Kaliska 90/89, 87-800 Włocławek.

Kanadyjsko-Polski klub "Mangoanimania" zaprasza nowych członków. Karolina Kacprzak, e-mail: Stedler@hotmail.com, 890 Jane st. Apt.1505 M6N 4C3 Toronto, Ontario. Kanada.

Fani Sailor Moon!!! Chcesz mieć kalendarz SAILOR MOON? Jeżeli tak - szybko piszcie na adres: enright@poczta.onet.pl.

Jestem szaloną 16, więc nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Odpiszę na każdy list i odbiorę każdy telefon. Agata Medyńska Usagi. ul. Azallowa 9, 76-032 Mielno (094)3165-912 (prosić Agatę), e-mail: medynscy@polbox.com.

Fan-Club "SAILOR TEAM" serdecznie zaprasza fanów CZARODZIEJEK. Proponujemy wiele atrakcji: fanziny, wysyłamy kolorowe druczki z internetu i paczki dla fanów. Napisz... my nie gryziemy:). Mój adres: oś. Kazimierzowskie 24/34, 31-842 Kraków.

Sprzedam gadżety z "Sailor Moon" – kubek, 5 pieczątek, 3 pocztówki, zameczek dla Sailor Venus, piórnik, 9 notesików, preparatkę, 6-ty magazyn SM, album fana 1/99 (nieuzupełniony), naklejki do niego (te, które się powtarzają), album fana 2/98 (uzupełniony, choć nadgryziony zębem czasu), fanbooki 1-5, karty do gry (z pierwszej edycji). Tel. (0-12) 6378534, po 20.00, prosić Olę. E-mail: Maria.9325384@pharmanet.com.pl (wiek: 16 i wzwyż).

19-to latek poszukuje przyjaciółki. Janusz Skudrzyk, ul. Drukarska 9/8, 59-220 Legnica, tel. (076) 8562441.

Piszcie! Lubię: Sailory, Evę, GITSa, wszystkie produkcje Clamp'a, Miyu, Perfect Blue, Lady Oscar, dzieła Satoshi Urushibary i Masamune Shirow, komedie (dobre), i wiele innych!!! Poza m&a interesuję się: fantastyką, egiptologią, tajemnicami starożytnych, pisarstwem (sama piszę opowcia). Poszukuję Haru-chan!!!;) Adresio: Michiru Kaio, ul. Dziewińska 4/14m.64, 87-800 Włocławek, e-mail: michiru@box43.gnet.pl.

Ohayo! Lubię Sailor Moon. Piszcie! E-mail: desmond@kki.net.pl.

Mam 21 lat, szukam osób zainteresowanych mangą i anime z okolic Otwocka. Kontakt: cutter20@polbox.com.

Jeżeli chcesz poznać Nell: osobnika ptci pięknej zafascynowanego Japonią, mangą "Battle Angel Alita", Londynem i sportem, napisz do mnie. E-mail: tunia1@polbox.com.

Mam 14 lat i mieszkam pod w-wą. Chętnie nawiążę kontakt z ludźmi z całej Polski. Wiek i płeć nie ma znaczenia. Kaśka Osińska, ul. Świerkowa 15, 05-840 Brwinów, kejti@friko.sos.com.pl.

Mam 14 lat. Chcialbym poznać fajną dziewczynę w moim wieku z Piły, która interesuje sie mangą, anime i może trochę komputerami. Kuba Lizińczyk ul. Kr. Jadwigi 6a/5, 64-920 Piła, jamesl@kki.net.pl.

1.KLOPIK CZUBKU zgłoś się wreszcie, miałeś napisać do nas tj. dwóch Martyn. To nasze adresy: M. Skura (Lana), ul. Orzeszkowej 12, 84-240 Reda; M. Korań (kiedyś Asuka, teraz Hikaru), ul. Buczka 27c/30, 84-240 Reda; zgłoś się jeszcze przed Gwiazdką, bo w styczniu wyprawiamy imieniny na które masz przyjechać!!!

2.Chłopak z Klubu Anonimowych Zboczeńców proszony jest o pilny kontakt z Laną (bez skojarzeń). 3. Taiki zadzwoń do Hikaru lub napisz, bo ona wariuje na Twoim punkcie; nr tel. ma Mako.

Sprzedam płyty Kawaii. CD1, 3, 4 oraz Kawaii nr 5/97, anime EVA1, komiks SM 1/97-3/99. Ceny do uzgodnienia. Rhea@polbox.com, lub Rhea, ul. Zwirowa 56, 66-400 Gorzów Wlkp.

Jeżeli interesujesz się mangą i anime, lubisz klimaty s-f, uwielbiasz Star Wars i Jasną Stronę Mocy, to musisz do mnie napisać. Kate, ul. Warszawska 10, skr. poczt. nr 261, 15-950 Białystok 1.

Przepraszam wszystkich, ktorzy postanowili do mnie napisać, za brak zainteresowania korespondencją. Wywołany jest on tym, ze ten anons NIE JEST MOJEGO AUTORSTWA, a jakiegoś frajera, który podszył się pod moje dane. Jeszcze raz SORRY, a burak niech się wstydzi. Fox (Foxy to wymysł tego kogoś), os. Słoneczne Wzgórze 24/28, 25-435 Kielce.

Nawiążę kontakt z Fanami Sailor Moon. Adres: Olivia Podzorska, ul. Promienna 6, 05-077 Wesoła 4.

Poszukuję wszystkiego o "EVANGELIONIE" oraz otaku ze Stegien w Warszawie. Łukasz Trzaska, ul. Capri 2m.6, 02-762 Warszawa, tenno00@hotmail.com.

Sprzedam komiksy, magazyny i inne Sailorkowe gadżety. Martyna Skura, ul.Orzeszkowej 12, 84-240 Reda.

Kochani otaku ze Świdnicy! Wiem, że jesteście, bo nieraz widziałam jak ktoś w panice uciekał z Kawaii pod pachą. Rozszarpię was jak się nie odezwiecie. Ja nie gryzę. Adres: Kamilka Strugała, ul. Saperów 9/18, tel. 853-50-81 (po 16).

Mam 15 lat. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon oraz Kapitana Tsubasy. Sprzedam: 8,9,15,16 tom mangi Sailor Moon. Adres: Małgorzata Śliwińska, Milejowice 59a, 26-652 Zakrzew, Radom.

Klub Sailor Moon Stars nareszcie otwarty! Napisz do nas - dostaniesz gazetkę i legitymację. Prosimy o znaczek zwrotny. Adres: Marcin Ograbek, Wiejska 16/17, 95-200 Pabianice.

Odkupię części Sagi o Ludziach Lodu nr 1-9,22,25,26,28-30, 43-46 i Kawaii nr 2-7,9,10. Adres: IRBIS, ul. Wojska Polskiego 67a/36, 18-500 Kolno, tel. (086) 27-82-008.

Sprzedam Kawaii nr1. Adres: (068) 374-22-84. Prosić Pawła.

Sprzedam figurki Sailor Moon, oraz komiksy Czarodziejka z Księżyca. Adres: (089) 53-42-248. Prosić Kasię w godz. 19-21.

Powstał nowy fan-klub Tiko-Tiko. Czeka na was wiele atrakcji. Adres: Ewa Strzelczyk, ul. Szkolna 2/4, 26-432 Wieniawa.

Powstał nowy Fan-Club Animemania, który poza mangą i anime zajmuje się parapsychologią, fantasy, sf. Adres: Przemysław J.J. Strzelczyk, ul. Szkolna 2/4, 26-432 Wieniawa.

Kupię: figurki Czarodziejek, Kawaii nr 2,5,7 oraz Czarodziejkę z Księżyca nr 1 i 4. Adres: Emilia Aleksandrowicz, Sokola 20, 15-540 Białystok.

Nawiążę kontakt z Ryouko z Wrocławia (listy Kawaii nr 8). Adres: Usagi Tsukino, ul. Dworcowa 45/142, 10-437 Olsztyn.

Jeśli posiadasz Kawaii nr 1,2,4 odkupię je razem z plakatami w cenie 15 zł. Adres: URD, ul. Piaskowa 3/24, 05-119 Legionowo. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Kamila Solon, ul. Humniska 269, 36-206 woj. Krośnieńskie.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon ze Szczecina oraz poszukuję członków do fanklubu. Adres: Ines Sondaui, ul. Oliwkowa 6/3, Szczecin, tel. 45-57-996.

Wymienię kasetę magnetofonową Sailor Moon w zamian za informacje o tym anime. Adres: Małgosia Drzewiecka, Os. Oświecenia 66/23, 61-209 Poznań.

Wymienię 1 i 2 część mangi Appleseed na mangę Clampa: X Koshi lub RG Veda. Adres: Robert Borowiec, Lipowiec Duży 11, 23-414 Majdan Stary.

UWAGA! Odkupię 4 pierwsze (1-4) numery Kawaii (koniecznie w idealnym stanie). Zapłacę 60 zł za komplet 4 czasopism. Kontakt: Robert, (063) 27-82-521.

Nawiążę kontakt. Adres: Joshiko Jamada, ul. Drogomilska 23/122, 01-361 Warszawa, tel. (022) 665-91-07.

Poszukuję Mitologii Japonii. Posiadam na wymianę naklejki do Albumu Czarodziejka z Księżyca 2/97 oraz Kolekcjoner 1/99. Nawiążę kontakt z mieszkańcami Chełma i okolic interesujących się mangą, a w szczególności cyberpunkiem. Adres: Jolanta Raabe, ul. Wolności 2/17, 22-100 Chełm.

Nawiążę kontakt. Adres: Seiya, Krzysiek, ul. Oś. Południe 49a/4, 44-253 Rybnik 8, tel. (032) 42-15-809.

Nawiążę kontakt. Adres: Paula Gamus, ul. Rewolucji 17/7, 90-206 Łódź, tel. (042) 633-65-78. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt. Adres: Kasia Guzowska, ul. Rewolucji 17/5, 90-206 Łódź. Proszę o znaczek zwrotny.

cd. na stronie 82 >>>>

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE i DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer. Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem(**dan@silvershark.com.pl**). Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, **e-mail: dan@silvershark.com.pl**

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd..., a nie np.: 2i4...
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Zamawiam prenumeratę magazynu **Kawaii**

od miesiąca ..... /2000 (słownie)

☐ trzy numery ..... 18,00 zł
☐ sześć numerów ..... 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD1**	18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD**	24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 1 i 2**	30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 2 i 3**	30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 3 i 4**	30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 4 i 5**	30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD Special**	25,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA**	28,00 zł
☐ Zamawiam **KOMPENDIUM KAWAII**	25,00 zł

PIN

☐ **Numery archiwalne**

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....
pieczątka firmy
(firma i nazwisko czytelnie)

Zamawiam prenumeratę magazynu **Kawaii**

od miesiąca ..... /2000 (słownie)

☐ trzy numery ..... 18,00 zł
☐ sześć numerów ..... 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD** 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD Special** 25,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Zamawiam **KOMPENDIUM KAWAII** 25,00 zł

PIN

☐ **Numery archiwalne**

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu **Kawaii**

od miesiąca ..... /2000 (słownie)

☐ trzy numery ..... 18,00 zł
☐ sześć numerów ..... 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD** 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD Special** 25,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Zamawiam **KOMPENDIUM KAWAII** 25,00 zł

PIN

☐ **Numery archiwalne**

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu **Kawaii**

od miesiąca ..... /2000 (słownie)

☐ trzy numery ..... 18,00 zł
☐ sześć numerów ..... 30,00 zł

☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD** 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **Kawaii CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **Kawaii CD Special** 25,00 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Zamawiam **KOMPENDIUM KAWAII** 25,00 zł

PIN

☐ **Numery archiwalne**

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

Nawiążę kontakt. Adres: Justyna Stańczak, ul. Rewolucji 25/18b, 90-206 Łódź, tel. (042) 63-33-072. Proszę o znaczek zwrotny.

Powstał nowy klub anime/manga - ANIMECAFE. Zajmujemy się korespondencją, wymianą materiałów, robimy fanzin. Prosimy o znaczek i kopertę. Adres: Michał Górczyński, ul. Jarzębinowa 1A/4, 83-110 Tczew, tel. (058) 532-64-90.

Wymienię naklejki z Albumu Kolekcjoner 1/99. Adres: URD, ul. Szarych Szeregów 12/8, 88-100 Inowrocław.

Nawiążę kontakt listowny z otaku z Bytomia i nie tylko. Adres: Teresa Ebis, ul. Sokoła 16/6, 41-902 Bytom.

Zachęcamy do przyłączenia się do Gold Fan - Club Sailor Moon. Oferujemy: kartę członkowską, informacje o S.M. i wiele innych atrakcji. Zainteresowała nas oferta założycielki innego Fan-Clubu Sailor Moon z Kawaii nr 9 - prosimy o kontakt. Adres: Gold F-C Sailor Moon, ul. Dickensa 29/109, 02-382 Warszawa.

Nawiążę kontakt. Adres: Kasia Jaros URD, ul. Norwida 18/9, 50-374 Wrocław.

Wymienię się na kartki do segregatora z Sailor Moon oraz nawiążę kontakt. Adres: Hanna F., ul. Piotra Skargi 17/6, 76-200 Słupsk, tel. (059) 44-30-42 po 19.

Nawiążę kontakt. Adres: Ala Włodarska, ul. Krasińskiego 29/51, 58-309 Wałbrzych.

Odkupię figurki Czarodziejek oraz inne gadżety. Adres: Monika-san, ul. Sikorskiego 65, 05-075 Wesoła, tel. (022) 773-48-10 po 17. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z otaku z Krakowa i nie tylko. Adres: Kasia Chmiel, os. Stalowe 4/26, 31-920 Kraków, tel. (012) 644-24-40.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon i Przemkiem Drubikiem. Adres: Pajączek, ul. Rechniewskiego 9b/11,03-980 Warszawa.

Sprzedam mangi Sailor Moon nr 8-10. Adres: Juko, Justyna Poddębniak, ul. Kościelna 9, 57-330 Szczytna, tel. (074) 683-127.

Nawiążę kontakt. Adres: Marzena Gębala, ul. Fiołków 473, 43-376 Godziszka.

Nawiążę kontakt. Adres: Rei, ul. Piłsudskiego 19/80, 22-400 Zamość.

Poszukuję kontaktów internetowych z Japonią. Adres: urban666@rocketmail.com

Nawiążę kontakt. e-mail: mirai@polbox.com

Nawiążę kontakt. Adres: Arashi, ul. Jasna 4/3, 44-100 Gliwice.

Nawiążę kontakt. Adres: Dark Dowcipas, ul. Limanowskiego 37/7, 10-342 Olsztyn.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Wymienię się naklejkami do nowego albumu S. M. Adres: Karolina G., ul. Rembowskiego 398/17, 95-100 Zgierz.

Sprzedam Kawaii nr 12, 14 oraz komiks Sailor Moon nr 2/99. Adres: Beata Bołoz, Jastrzębik 40a, 33-370 Muszyna, tel. (471) 49-76.

Nawiążę kontakt. Adres: Hotaru-chan, ul. Al. Niepodległości 45/9, 02-653 Warszawa.

Poszukuję anime Fushigi Yugi, Gundam Wing oraz Otaku no video. Adres: Magda Gołębiowska, ul. Wolna 5/40, 85-992 Bydgoszcz, tel. (052) 37-88-121 od 19.

Nawiążę kontakt. Adres: Agnieszka Pęska, ul. Lotników 11/50, 05-100 Nowy Dwór Mazowiecki, tel. (022) 775-49-64.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Agnieszka Sekuła, ul. M.C. Skłodowska 4/1, 65-124 Zielona Góra.

Kupię pierwsze cztery nr Kawaii oraz wymienię się mangowymi karteczkami. Adres: Washu-chan, ul. Francuska 27c/8, 41-908 Bytom, tel. (032) 280-56-89.

Nawiążę kontakt. Adres: Patryk Klukowski, ul. Plac Wolności 7/28, 11-600 Węgorzewo.

Mam na imię Karol. Urodziłem się 23 maja 1990 roku i chciałbym korespondować z chłopcami i dziewczętami. Adres: Karol Rybak, ul. Józefa Chełmońskiego 10b/11, 05-300 Mińsk Mazowiecki.

Nawiążę kontakt. Adres: A.Ł., ul. P.Gojawiczyńskiej 12c/6, 41-706 Ruda Śl. 6, tel.(032) 243-38-39.

Nawiążę kontakt. E.D., ul. Poli Gojawiczyńska 12c/8, 41-706 Ruda Śl. 6, tel. (032) 243-38-41.

Sprzedam lub wymienię Kawaii nr 1/99, 2-3/99, karteczki do segregatora i wiele więcej. Adres: Kasia Majcher, Podgórna 3, 26-630 Jedlina Letnisko, tel. (048) 32-21-083.

Nawiążę kontakt. Adres: Gosia Łaczkowska, ul. Księstwo 33, 95-070 Aleksandrów Łódzki.

Nawiążę kontakt. Adres: Ewelina Kędzia, ul. Księstwo 32, 95-070 Aleksandrów Łódzki.

Sprzedam oryginalne anime. Adres: Jarosław Gaffke, ul. Młyńska 13, 84-103 Łebcz.

Zapraszamy do nowego klubu. Adres: Martyna Mieszkowska, ul. Sarnia 3, 05-807 Podkowa Leśna.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Anna Rutkowska, ul. Mickiewicza 32/4, 82-200 Malbork.

Nawiążę kontakt. Adres: Dżozeph, ul. Limanowskiego 3/2, 26-300 Opoczno.

Sprzedam 9 tomów mangi Sailor Moon i komiks Czarodziejka z Księżyca 2,3,6,7,9,11,12/97 i 1-6/98. Adres: Kasia, ul. Dworcowa 52/69, 10-437 Olsztyn, tel. (089) 53-422-48.

Odkupię wszystko co jest związane z Sailor Moon. Adres: Marta Ślusarz, ul. Skłodowskiej 4/29, 42-400 Zawiercie.

Kupię Kawaii nr 1,2,3,4,7,8,9,10. Nawiążę kontakt z każdym otaku. Adres: Piotr Bobrowski, ul. Przyjaciół Żołnierza 22/13, 71-670 Szczecin, tel. (091) 4-535- 033.

Kupię naklejki do Albumu Fana 2/97 oraz wymienię się naklejkami do Albumu Sailor Moon 1/99. Adres: Gosia Dominik, ul. Krępnieckiego 11a/54, 01-456 Warszawa - Wola.

Narysuję mangę do wymyślonego przez was scenariusza. Adres: H-chan, ul. Wadowicka 13/40, 43-308 Bielsko Biała.

Nawiążę kontakt. Adres: Makoto Kino, ul. Wybickiego 3/8, 84-300 Lębork, tel. (059) 623-331, prosić Monikę.

Nawiążę kontakt. Adres: Alicja Gomółka, ul. Wapienna 36/9, 43-300 Bielsko Biała.

Szukam przyjaciółki lub przyjaciela na dobre i na złe. Adres: Anita Paleczna, ul. Sowinskiego 5/72, 40-018 Katowice.

Sprzedam lub wymienię komiksy Sailor Moon nr 2-12/97, 1-4/98 i nr 6/98. Wymienię się również karteczkami. Adres: Klaudia Olszańska, ul. Wiosenna 5, 05-840 Brwinów, tel. (022) 729-41-85.

Kupię Kawaii nr 6. Nawiążę kontakt. Adres: Anita, ul. Herdera 8/21, 10-689 Olsztyn.

Sprzedam komiksy Czarodziejka z Księżyca nr 3/97, 1,9,12/98 i Sailor Moon Magazyn nr 1,2/97, 2,7/98. Adres: Magdalena Chmiel, Zagórzyce Dworskie 42, 32-091 Michałowice.

Nawiążę kontakt. Adres: Grzegorz Kocik, ul. Sienkiewicza 15, 11-700 Mrągowo, (089) 741-50-02.

Szukam przyjaciół. Adres: Hotaru Tomoe, ul. Obr. Westerplatte 13/9, 44-104 Gliwice.

Nawiążę kontakt. Adres: Weronika Markowska, ul. Ogrody 7/246, 85-870 Bydgoszcz.

Kupię Kawaii nr 1,7,9,11. Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Ewa Kubasa, ul. Wojciecha 43a/31, 40-467 Katowice 17.

Sprzedam 2,3,4,5,6,8 tom mangi Sailor Moon oraz komiksy Sailor Moon. Adres: Radosław Zieliński, ul. Nadfosna 10/14, 06-400 Ciechanów.

Zamienię 8 tom Sailor Moon na 2. Adres: Sylwia Piasecka, ul. Mała 16/10, 58-240 Piława Górna, tel. (074) 371-782.

Nawiążę kontakt. Adres: Virginia Wrzesińska, Al. Wojska Polskiego 72/5, 05-804 Pruszków.

Sprzedam anime Ninja Scroll za 55 zł. Adres: Grzesiok, (071) 373-88-78.

Sprzedam komiksy Sailor Moon nr 2-9/97, wymienię magazyn S.M. 2/97 na 2/99. Wymienię się karteczkami. Adres: Kasia Przygoda, ul. Owocowa 8a, 05-840 Brwinów.

Powstał Opolski klub BZO - czyli Brzeski Związek Otaku, wydajemy gazetkę, organizujemy spotkania, itp. Adres: Misato (Alka) Kasturagi, ul. Janczarskiego 2/9, 49-300 Brzeg.

Jestem bez pamięci (no, prawie) zakochana w mandze i anime. Adres: Misato Katsuragi ul. St. Okrzei 44/4, 68-200 Żary.

Sprzedam komiks Sailor Moon 8/98, Magazyn Sailor Moon 8/98. Odkupię Animegaido. Adres: Joanna Glińska ul. Łukasiewicza 1/2, 38-700 Ustrzyki Dolne.

Nawiążę kontakt z ludźmi interesującymi się mangą i anime oraz muzyką metalową i rockową. Lubię również komiks ogólnoświatowy. Adres: Krzysztof Ślęczka al. J.Piłsudskiego 64/30, 32-512 Jaworzno.

Osoby w wieku od 8 do 10 lat mogą zapisać się do nowego fanklubu Sailor Moon. Adres: Lara Croft ul. Jaracza 2D/3, 72-500 Wolin, woj. zachodniopomorskie.

Jestem 11. letnią fanką Sailor Moon. Chętnie nawiążę kontakt z innymi fanami. Adres: Agnieszka Sadzik oś. Dywizjonu 303, 31-875 Kraków, Nowa Huta.

Jestem wysoką, 13. letnią szatynką. Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime do lat 16. Adres: Bea, ul. Czarnkowska 1/1, 91-013 Łódź.

Szalony technoman, fascynat kultury Dalekiego Wschodu, duszą wojownik, sercem romantyk, szaleje za dziewczynami z długimi włosami, ale nie tylko. Szuka bratniej duszy. Adres: Wojtek Herbeć, ul. Włocławska 18, 98-431 Wójcin.

Odkupię wszystko, co dotyczy Sailorek, odkupię Kawaii 14 i 8. Adres: Małgorzata Śliwińska, Milejowice 59a, 26-652 Zakrzew, Radom.

Cenię sobie takie wartości jak rodzina i przyjaźń. Adres: Dims, Mołtajny 43/2, 11-412 woj. olsztyńskie.

UWAGA PRENUMERATORZY!

W związku z przejściem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, warunki zamawiania prenumeraty NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadal obowiązuje LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonały zamówienia prenumeraty, otrzymają zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek niezgodności, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji, z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacje", można również dzwonić pod numer: (071) 34-120-83, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: dan@silvershark.com.pl

Uwaga! W nowej prenumeracie Kawaii jest jeszcze tańsze! Czym więcej zamówisz, tym mniej zapłacisz!

Kawaii

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej .....

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej .....

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej .....

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej .....

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Instrukcja:
Earth 2140

Solucje:
Aliens vs. Predator
Homeworld
Outcast
Starfleet Commander
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D

Poradniki:
NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Sindicate
Wytrychy
Budka suflera

Tipsy

www.silvershark.com.pl

Uwaga, konkurs

Ogłaszamy konkurs dla szkół i uczniów. Szkoły mogą wygrać:

- Komputer multimedialny
- Drukarkę
- Skaner
- 200 rocznych prenumerat PC Shareware

Pytania konkursowe:

1. Z ilu bajtów składa się jeden kilobajt?
2. Jak nazywa się powszechnie dostępna, globalna sieć komputerowa, łącząca tysiące mniejszych sieci na całym świecie?
3. Do czego służy modem?
4. Jak nazywał się pierwszy komputer zbudowany w latach czterdziestych naszego wieku w USA?
5. Co oznacza skrót VGA?
6. Jak nazywa się twórca Pascala - popularnego języka programowania?
7. Ile liczb można wyrazić za pomocą ośmiu bitów?

Odpowiedzi przysyłajcie na adres:
PC Shareware
Silver Shark Sp. z o.o.
Ul. Dembowskiego 57/61,
51-667 Wrocław
z dopiskiem: "Konkurs dla szkół"
do: 1 marca 2000

Jaka jest idea konkursu?

W waszej szkole na pewno odbywają się zajęcia z informatyki lub istnieje kółko informatyczne. W ich ramach zbierzcie się w grupy, odpowiedzcie na poniższe pytania i wyślijcie do nas odpowiedzi (występując jako grupa!). W ten sposób możecie zdobyć dla swojej szkoły atrakcyjne nagrody. Poza tym, członkowie zwycięskich zespołów również zostaną wyróżnieni indywidualnie i otrzymają dodatkowe nagrody (podkładki pod myszki, koszulki i czapeczki z logo CD Action, długopisy itd.)

PC SHAREWARE

Szczegóły w najnowszym NUMERZE

JEDYNE POLSKIE MANGOWE KOMPENDIUM

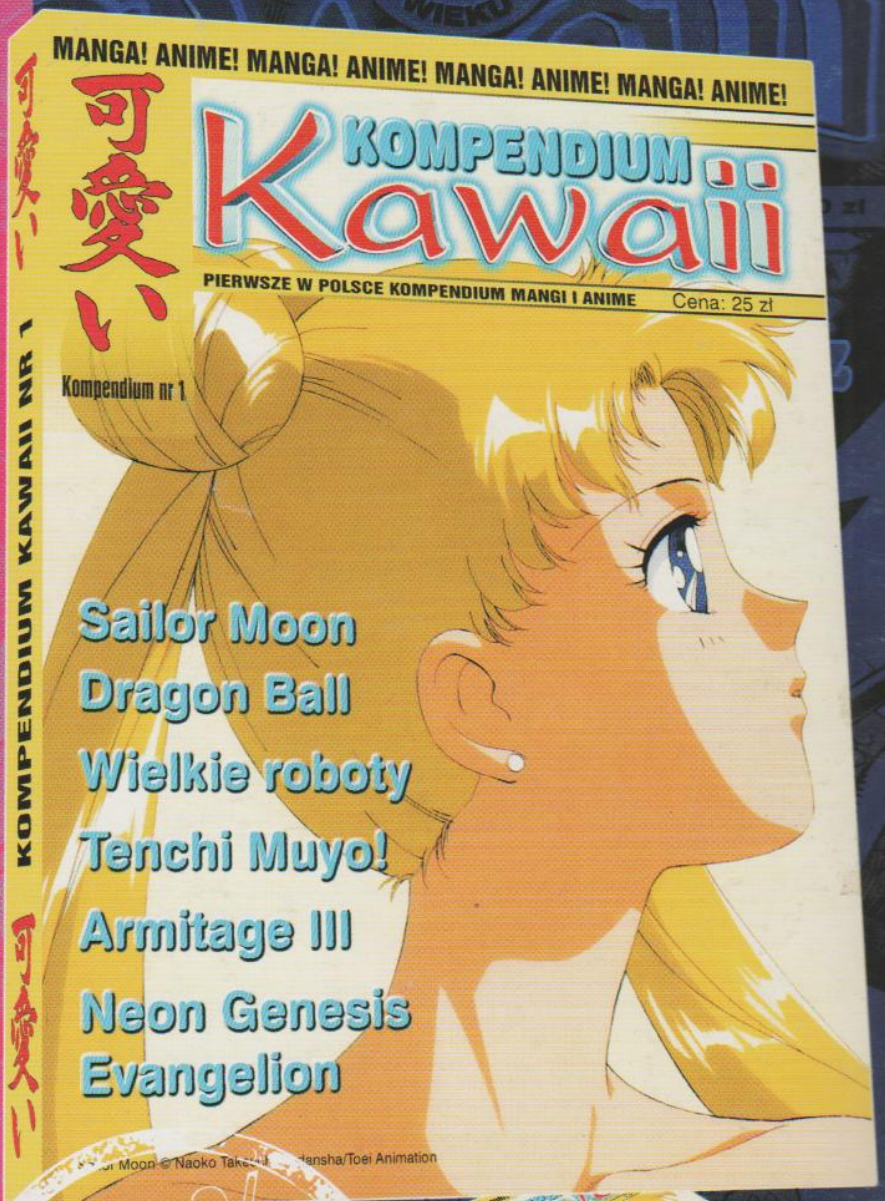
A w nim między innymi:

- Uzupełnione i poprawione teksty z magazynu Kawaii!
- Wcześniej niepublikowane unikatowe materiały!
- Historia magazynu Kawaii!
- Historia mangi!
- Twórczość Czytelników!

TAKA OKAZJA DRUGI RAZ SIĘ NIE POWTÓRZY!

* Nie masz archiwalnych numerów Kawaii?
* Chcesz wiedzieć więcej o mandze i anime?
* Chcesz poznać redakcję Kawaii i historię mangi?

W KOMPENDIUM KAWAII ZNAJDZIESZ TO WSZYSTKO I O WIELE WIĘCEJ!



NAKŁAD OGRANICZONY

UWAGA - KOMPENDIUM KAWAII DOSTĘPNE TYLKO W SIECI EMPIK ORAZ W WYDAWNICTWIE